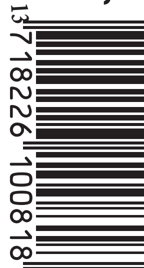
POWER UNLIMITED



COLLECTOR'S EDITION:
30 JAAR PU EN VIDEOGAMES

WWW.PU.NL
OKT 2023
BP € 7,75

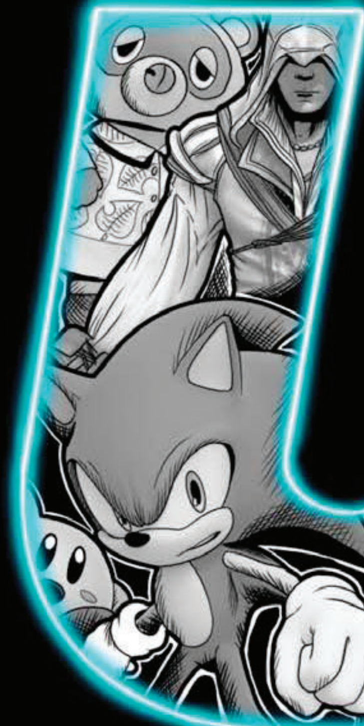


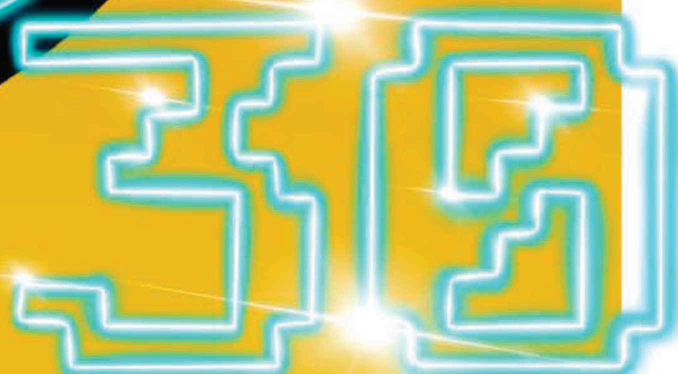












Neo's Art



Hiep hiep, hoera! Dertig jaar Power Unlimited! In Suriname wordt zo'n kroonjaar een Bigi Jari genoemd, oftewel een groot jaar. Ik heb alle grote franchises van de laatste dertig jaar gepakt, en als je goed zoekt… zie je XCOM er ook tussen. :)

Neo



Pag. 066



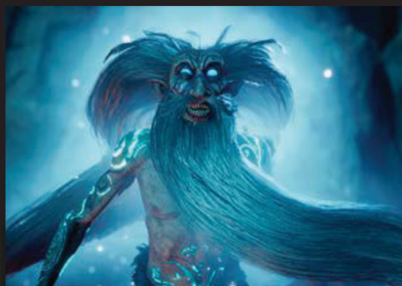
Pag. 070



Pag. 076



Pag. 072



Pag. 074

COVERVIEW

SPECIAAL

REVIEWS

VAST

COLOFON
POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Wouter Brugge*
EINDREDACTEUR *Marvin Toepoel*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Marvin Toepoel, Alie Sierkstra, Peter Koelewijn, Cody van den Bogert, Martin Verschoor, Rogina Hassan, Dwayne Vrancken*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Nijverheidsweg 18 • 2031 CP • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters, Neomi van Aerde*
VIDEOPRODUCER *Enno de Graaf*
ADVERTENTIES AANLEVEREN *Marco Verhoog*
KLANTENSERVICE Tel. 023-5364401
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Het Power Unlimited-abonnement bevat 12 edities, waaronder twee extra dikke nummers. Je krijgt dus 10 PU-magazines thuisgestuurd.
Een jaarabonnement kost € 64,95 (los nummer kost € 7,75, een dubbelnummer € 11,95). Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Nijverheidsweg 18, 2031 CP Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

WELKOM IN DE JUBILEUM-PU!





Nog nooit gedurende mijn tijd als hoofdredacteur heeft een editie van Power Unlimited magazine zo veel voeten in de aarde gehad als deze. Vergaderingen maanden van tevoren, meerdere vormgevers aan het werk gezet, het salesteam had hun tanden gepoetst, fulltime redacteurs vol aan de slag, Marvin en ik waren een impromptu beeldredactie, de archieven werden grondig uitgeplozen, interviews werden afgenomen… Klinkt dat als een normale gang van zaken voor een magazine? Ja, vróégah was dat misschien zo bij Power Unlimited, maar tegenwoordig werken we met een skeleton crew. Dus het voelde even als vanouds, met z'n allen aan een blaadje werken, wat natuurlijk wel toepasselijk is voor deze extra speciale, superduper, megavette, ultracoole (nog meer 90's superlatieven, anyone?) jubileumeditie, waarin we niet alleen het dertigjarige bestaan van Power Unlimited vieren, maar ook dat van videogames in het algemeen. Zoals in het verhaal van Jacco en Cody waarin ze leeftijdsgenoten van Power Unlimited onder de loep nemen. Of die van Jurjen, die schrijft over de struggles van een gamer in de vroege jaren 90. Die waren real, kan ik je alvast spoilen. Maar wat we vooral doen in dit PRACHTnummertje is onze eigen shit retroperspectieven, waarmee we hopelijk ook bij jullie een nostalgische snaar weten te raken. Zo hebben PeterKoelewijn en JJ de ganse geschiedenis van PU met betrekking tot de gamesindustrie uiteengezet in een epistel van veertien pagina's. En dook ik in mijn interview- en foto-archief voor een lekkere dosis visuele nostalgie en infotainment. Over visuele traktaties gesproken; een van onze oudste redacteurs, Jordi Peters, die dus al langer bij PU zit dan ondergetekende, heeft een heerlijke trip down memory lane voor jullie in petto. Buiten dat gaan jullie op de komende pagina's een hele hoop visuele easter-eggs tegenkomen, die hopelijk aangename prikjes van herkenning teweegbrengen. Het was dus een productie van jewelste, deze mijlpaal van een PU, maar je mag ook wel even uitpakken als je al drie decennia het beste tijdschrift maakt. Een prima hoogtepunt om na te stoppen, zou je zeggen, ware het niet dat we van plan zijn om nog wel even dertig jaar langer oeverloos over games te kwakken. ● *Wouter*

Ondertussen...

Graddus

Herinnerde deze maand...

...hoe hij ooit Jaimy Westland interviewde. De drummer van Caught in the Act… Of was het nou de gitarist van Di-Rect? Anyway, dat ik nooit een Sonja Barend Award heb ontvangen voor dit epische vraaggesprek, is me nog altijd een raadsel.

Jurjen

Vierde deze maand...

...het dertigjarig jubileum in stijl. 22 jaar geleden werd ik geïntroduceerd als die man met die Nintendo-tattoo. Nu ben ik meer dan dat.

Jacco

Herinnerde deze maand...

...het moment dat ik de enige echte Mario (Charles Martinet) ontmoette. Niet alleen omdat hij ermee stopt, maar ook omdat het een van de vele herinneringen bij Power Unlimited is die ik zal koesteren.

JJ

Kwam er deze maand...

...achter hoe het eruitziet als je honderd jaar aan game-ervaring bij elkaar brengt.

Raf



Herinnerde deze maand...

...weinig. Tja, ik ben natuurlijk pas laat aangehaakt bij PU. Maar door de overstap kon ik wel eindelijk dit kreng inruilen voor een driedeurs Peugeot.

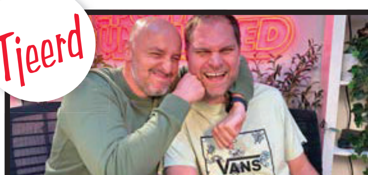
Wouter



Heeft deze maand...

...slap zitten kwakken met een oude bekende alsof het weer 2012 was en er een zak post voor onze neuzen lag. Het is opgenomen, dus check deze speciale Powerpraat op YouTube of je favo podcastkanaal.

Tjeerd



Dook deze maand...

...de historie in met PU-boegbeelden uit het heden en het verleden, voor onze Powerpraat PU 30-podcastserie. En dan kan het zijn dat er ook oude rekeningen worden vereffend...

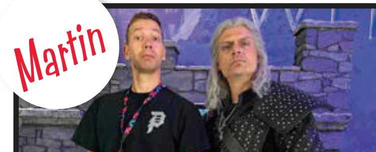
Florian



Nam deze maand...

...een speciale Powerpraat op met Ward! Bij het ophalen van mooie herinneringen moest ik gelijk denken aan misschien wel mijn mooiste trip ooit. In 2017 mocht ik een klein weekje met Veras naar Tokio om daar een paar dagen in het hoofdkantoor van Square Enix de ontwikkelaars van Final Fantasy XIV lastig te vallen. Onvergetelijk!

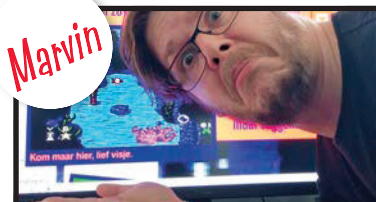
Martin



Liep deze maand...

...een aan lager wal geraakte Henry Cavill tegen het lijf. Komt goed, vriend.

Marvin



Kwam er deze maand...

...achter dat het in de oude stijl bijschriften een stuk moeilijker is om grappen te verzinnen. Gelukkig zag ik in ons digitale archief dat je er anno 2023 ook niet bepaald van op je dijen kletst.

Alie



Bewandelde deze maand...

...memory lane om een blog te schrijven over mijn PU-hoogtepunt. Ik koos voor mijn reis naar Zuid-Korea met NCSOFT. Mijn debuut op Koreaanse tv, de befaamde train to Busan, een musicalversie van een MMO… Lees erover op PU.nl!

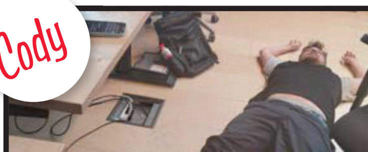
Peter



Zat deze maand...

...vooral achter m'n laptop om de digitale bibliotheek van dertig jaar PU door te scrollen. Super leerzaam en minstens zo leuk! Alleen minder geschikt als foto, dus hier is er eentje van mij als monnik op Castlefest.

Cody



Hield zich deze maand...

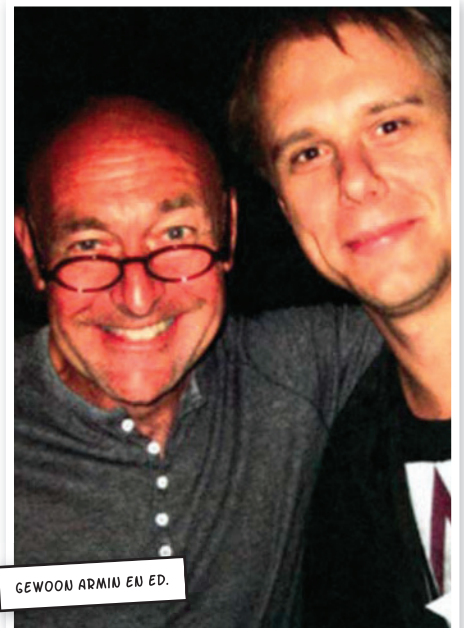
...bezig met alles wat ook maar met PU30 te maken heeft, van magazine tot website en van expositie tot podcasts. ALLES. En ik zou het niet anders willen, zelfs niet als ik er elke dag zo bij zou liggen.

Wordt vervolgd...


Hier had iemand alcohol in het drankje van Steven gedaan.

Dertig!

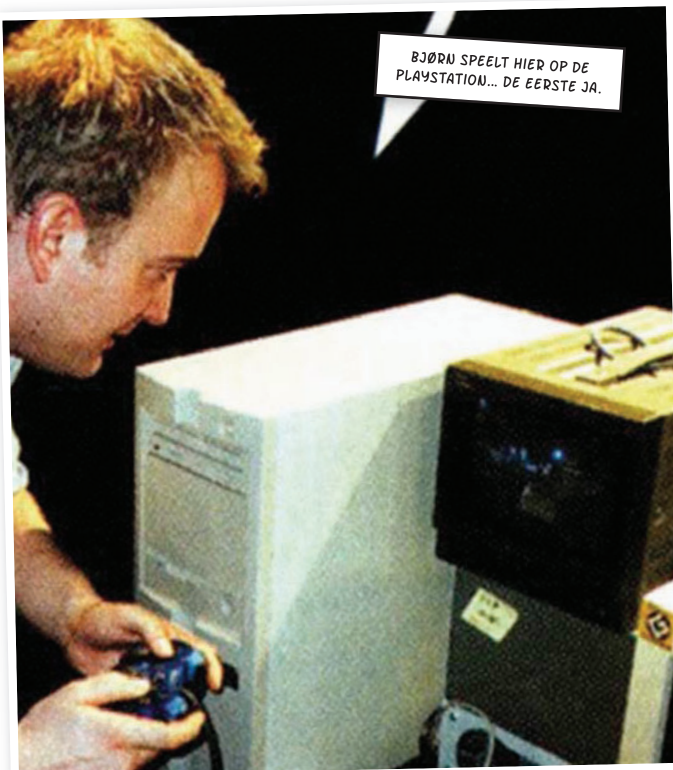
Pfoe… Dertig jaar Power Unlimited en eigenlijk is er in die afgelopen dertig jaar weinig veranderd. Elke maand zie je wel weer een foto voorbijkomen waarop te zien is dat we nu weer de champagnekurk hebben laten knallen, en een slecht genomen foto van een redacteur met een voetballer of een DJ. Dus hier zijn wat foto's van de afgelopen dertig jaar, die net zo goed afgelopen maand genomen hadden kunnen zijn.


Gewoon Armin en Ed.


PU-redacteuren gaan natuurlijk vaak op trip. 'Hop', naar LA en dan weer 'hatsee' naar Tokio, maar het blijft natuurlijk wel stom toeval als je elkaar tegenkomt bij de bagageband wanneer je beiden van de andere kant van de wereld komt.


Maarten en Jurjen nemen er dan nog maar eentje.


Ben met een stapel consoles.


Bjørn speelt hier op de PlayStation… de eerste ja.


Wouter met superhelden.


Ja, Jan had ooit haar. Echt waar.

OPUNIE

DE EERSTE PU

Elke redacteur die bij Power Unlimited heeft gewerkt, was al bekend met het blad. Als gamer kon je immers niet om het magazine heen. De redactie die van-daag de dag de PU vol schrijft, bestaat zelfs uit fervente lezers ervan. Daarom vroegen we ze wat nou de allereerste PU is die zij ooit lazen.


Ik weet het niet 100 procent zeker, maar ik vermoed dat dit in 1997 was. Ik speelde met een vriendje om-stebeurt de demo van GTA grijs en zijn neef kwam langs met een Power Unlimited in z'n handen. De perfecte manier voor hem om voor te dringen in de GTA-rij, want ik was direct betoverd door dit toffe magazine!


Ik ben natuurlijk een beetje de fossiel van de redactie. En met het ouder worden vervaagt het geheugen. De eerste PU die ik las kan ik me dus niet meer herinneren. Wat ik wel weet is dat ik op mijn eerste baan (gamesmarketing bij Homesoft) elke maand de PU moest doorspitten en bij elke (p)review van een game die wij uitgaven een stickertje op de desbetreffende pagina moest plakken. En met de maand vond ik dat werk leuker...


Yes, dat was de allereerste PU. Ik las 'm meteen bij verschijnen in 1993 en werd er niet echt blij van - en dat is zacht uitgedrukt.


Ik weet niet meer welk nummer het was, maar Resident Evil 3 stond op de cover. Die werd uitgedeeld op een schoolbeurs in Utrecht. Thuis bladerde ik hem zo veel door dat de pagina's er op een gegeven moment uit vielen!


Dit weet ik nog als de dag van gister: dat was die ene met Bart Simpson op de cover en een Profcheck met de 'Beer uit Lemmer'. Letterlijk kapot gelezen.




Poeh, ik was toen ongeveer 5 jaar, dus het zal niet zo zijn... Maar de cover van The Lord of the Rings: Return of the King staat zo sterk op het netvlies dat ik vanaf nu besluit dat dit mijn eerste is geweest.


Ik weet nog goed hoe ik voor het magazineschap van de C1000 stond in het Friese dorpje Noordwolde, en daar mijn eerste Power Unlimited zag liggen. Met op de cover... Uhh... Er zat een demo-disc van een The Lord of the Rings-game bij! Leuk spelletje, maar natuurlijk niet zo leuk als die PU.



weetje • weetje

Ed (Poweroni) is de enige redacteur die rubrieken had die naar hem vernoemd werden. Denk aan Mad Ed en The Ed Files.

Power Spy

- **De Powerspy is ongemerkt ook een van de fossielen van de redactie geworden.**
- **Tientallen opmerkelijke collega's zag de onbetwiste roddelkoning van de PU komen (en gaan), en allemaal waren ze goed voor honderden bizarre voorvallen.**
- **Wist je bijvoorbeeld dat Ed, die extreme last had van hoogtevrees, ooit midden in de nacht van kamer wisselde omdat zijn gedeelte van het hotel buiten het gebouw uitstak en daardoor tientallen meters boven de grond zweefde?**
- **Ook JJ nam ooit in de vroege uurtjes een andere kamer. Wel vanwege een andere oorzaak.**
- **Boris snurkte gewoon te hard.**
- **Tattoos zijn een ding bij de PU. Zeker in de eerste tien à vijftien jaar van het blad.**
- **Jurjen is niet de enige met een gametatoeage op zijn lichaam. Ook al is en was het Nintendo-logo op zijn been wereldnieuws.**
- **Zo representeert Marvin de nieuwste generatie getatoeëerde PU-redacteuren, met z'n BioShock-tattoo.**
- **En ook Steven had (en heeft) er eentje staan. Niet van Nintendo, maar van Star Wars.**
- **Moet je wel goed zoeken, want zijn hele lichaam zit inmiddels vol.**
- **Een groot aantal jaren had de PU alleen kale redacteuren.**
- **Kennen we meteen de reden waarom er in die periode geen schrijfsters waren.**
- **Ed had naast hoogtevrees en vliegangst nog een fobie en dat was een spelfout maken op de cover. »**



twitter.com/GKJJ

HET BBN'ERSCHAP VAN DE PU-REDACTEUR

Van de dertig jaar dat de PU nu bestaat, heb ik er 26 als redacteur meegemaakt. Ik denk dat dit enorme aantal jaren wel laat zien welke grote rol het magazine in mijn leven speelt. De PU is voor mij geen werkgever, nooit geweest. Het is mijn lijfblad. Iets wat ik samen met tientallen oude en nieuwe collega's heb opgebouwd.

Ik ben er in die 26 jaar financieel niet rijk van geworden, mentaal wel. Ik geniet elke dag van het feit dat wij het leven van zoveel mensen een stukje leuker hebben kunnen maken. Dat we hen konden meenemen op onze reis door de wondere wereld die de gamesindustrie heet. Dat we ons samen konden verheugen op de games die kwamen. Dat we jullie vol vreugde konden vertellen dat de titel waar jullie zo lang met smart op hebben gewacht, goed bleek te zijn.

Als PU-redacteur was je letterlijk het gezicht van het blad. Het maakte je een BBN'er (beetje bekende Nederlander). In de periode tussen 2005 en 2015 beleefde het BBN'erschap zijn hoogtepunt. PU was almachtig als blad, we kwamen samen met Gamekings op tv en tijdens Power Unlimited Gameplay verzamelden zich elk jaar 30.000 gamers in de Jaarbeurs. Als redacteur (zeker als je kaal was en volgetatoeëerd, of een Nintendoplakplaat op je been had) werd je elke dag wel een aantal keer op straat aangesproken.



Mensen vragen me weleens of ik dat als vervelend heb ervaren. Het eerlijke antwoord is nee. Alhoewel die ene keer dat ik tien dagen in een Turks resort zat met een fan, me op den duur iets too much werd, vind ik het mooi als ik iemand blij heb weten te maken met mijn content. En dat diegene dan even een babbeltje wil maken. Af en toe waren dat bijzondere ontmoetingen. Zo riep iemand op een obscuur vliegveld ineens 'hé JJ' naar me. Bleken we een Bulgaarse fan te hebben die een paar jaar in Nederland had gewoond, games speelde en de PU checkte omdat er veel toffe plaatjes in stonden en het taalgebruik simpel was. Lekker dan. Afgestudeerd historicus en dan simpel taalgebruik. Ik ben op Schiphol talloze keren extra snel doorgelaten bij de douane omdat ze me herkenden. Vergezeld van de standaard vraag 'Fifa of PES?' of 'Xbox of PlayStation?'

Als puber had ik altijd één doel: ik wilde niet ongemerkt deze wereld verlaten. Ik wilde iets toevoegen aan het leven van mensen. En okay, ik ben niet de uitvinder van het internet of een groot staatsman geworden, maar ik heb veel mensen wel 26 jaar lang maandelijks een stukje plezier gebracht. En daar kan ik prima op teren. Hopelijk is die tijd nog niet voorbij.



weetje • weetje

We waren met de PU de tijd ver vooruit, met een interactieve strip waarin lezers mochten bepalen wat de katten Spunky en Spice zouden gaan doen. Binnen een paar afleveringen kwamen ze beide op gruwelijke wijze aan hun einde.



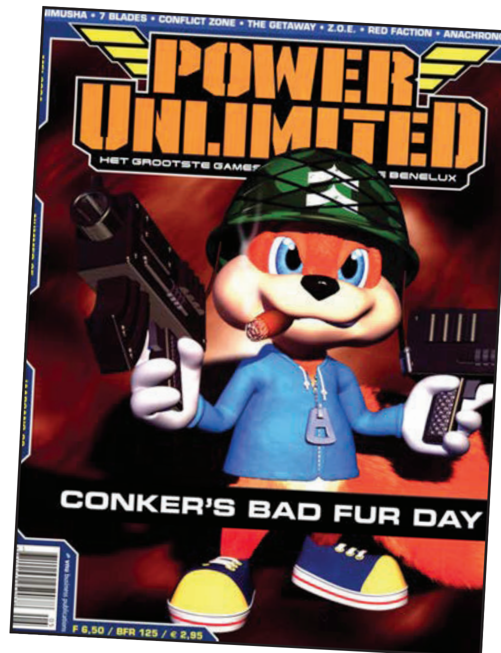
weetje • weetje

De PU kostte ooit een slordige 4 gulden.

DIE HADDEN WE NIET ZIEN AANKOMEN

Dertig jaar geleden begonnen we met ons gamemagazine. En alhoewel we ervan overtuigd waren dat videogames helemaal de shit gingen worden, zijn er de afgelopen dertig jaar ook zeker dingen gebeurd die we allesbehalve hadden voorzien. Bijvoorbeeld:

- Dat het fucking saaie PC-bedrijf Microsoft vandaag de dag een big player in de gamesindustrie is.
- Dat een en dezelfde game (GTA V) jarenlang de charts zou domineren en meer dan 185 miljoen stuks zou verkopen.
- Dat we een aantal jaren met een controller voor de tv zouden gaan staan zwiepen en zwaaien.
- Dat games gebaseerd op films ook echt goed konden zijn.
- Dat de macht van de PU zo groot zou worden dat winkels games enkel inkochten als de titel in kwestie een 80 of hoger had in het blad.
- Dat Ed in staat zou zijn meer dan 30.000 bijschriften te maken. Die ook nog eens allemaal leuk waren.
- Dat Tetris nog steeds de shit is.
- Dat een uitgever ooit 67 miljard dollar waard zou zijn.
- Dat een van de beste game-ontwikkelaars ter wereld uit Nederland zou komen.
- Dat je als gamer geld kon verdienen door een spel live te spelen en er een beetje slap bij te lullen.
- Dat PlayStation de PSP zou opfucken en geen handhelds meer maakt.
- Dat FromSoftware ooit games zou maken die door de massa leuk worden gevonden.
- Dat je een game niet met behulp van een cartridge of een disk zou spelen, maar dankzij de code gj6636gji4yj6d5trx.



Power Spy

- Hij beklom nog liever de Eiffeltoren dan zo'n fout te accepteren.
- Via de buitenkant, dan wel...
- Wist je dat Skate vele jaren ook teksten nakeek met Ed?
- Ingeleverde teksten konden immers niet meer te laat komen.
- PU-redacteuren sliepen op trip en zeker op de E3 nog wel eens bij elkaar op de kamer. Ze kenden elkaar immers. Scheelde de uitgever veel geld.
- Twee redacteuren van totaal andere media bij elkaar op een kamer zetten, was echter not done.
- Toch was JJ daar een keer de lul, toen hij in Las Vegas bij een Belg op de kamer werd gezet.
- Aardige gozer, ware het niet dat hij elk uur moest pissen.
- En de trip duurde vijf dagen.
- Waarna JJ doorvloog naar LA voor de E3, en daar beroofd werd van zijn tas met portemonnee, bankpassen en meer.
- Het moge duidelijk zijn dat JJ een kutweek had.
- Zoals je weet hebben de redacteuren het te laat komen in de dertig jaar van het bestaan van het blad tot een ware kunst verheven.
- Met Skate the Late als een van de koplopers (in zijn oude jaren).
- Goed dat het in die tijd plaatsvond, want anders was zijn huidige streamcarrière niet van de grond gekomen.
- Een kanaal waarop iemand steeds dik anderhalf uur na de start van een stream in beeld komt, kijkt niemand. »

MIJN BESTE ARTIKEL OOIT

- De slechtst verkopende PU's hadden vrijwel altijd een auto of een voetballer op de cover staan.
- Snap je meteen waarom JJ en Florian zelden een Coverview hebben mogen schrijven.
- In de dertig jaar van het bestaan van het blad hebben twee 'buitenlanders' voor de PU geschreven.
- De Amerikaan Mark was de eerste, in de jaren 90. Zijn teksten waren een incorrecte mix van een soort Nederlands en Engels.
- Geen probleem overigens voor Ed, want dat waren de teksten van alle andere redacteuren in die tijd ook.
- De tweede is de Belg Raf.
- Deze letterlijk en figuurlijk bevlogen gamejournalist heeft in zijn carrière nog meer gevlogen dan Jan.
- Waar Jan over een Platinum KLM-card beschikte, daar heeft Raf de sleutel van het vliegveld van Zaventem in Brussel.
- Eigenlijk zijn Jurjen en Wouter de derde en vierde buitenlanders.
- Zij zijn geboren in respectievelijk Assen en Veendam. En dat is feitelijk Duitsland.
- Bij redactievergaderingen zit er dan ook altijd een tolk bij.
- Over buitenland gesproken, het op reis vermelden voor welk blad we werkten was altijd wel een dingetje.
- Klinkt immers niet echt aanlokkelijk om te zeggen dat je voor de 'Pee You' werkte.
- En wat is het nu, de 'PU' of de 'Péé U'?
- We hebben het niet geteld, maar naar alle waarschijnlijkheid heeft Jan de meeste artikelen voor de PU geschreven. »

OPUNIE

Er zijn de afgelopen jaren 30.000 artikelen door ons geschreven. En alhoewel we altijd kwaliteit hebben geleverd, ben je als schrijver soms iets meer trots op het ene verhaal dan het andere. Daarom de vraag aan de redactie wat zij hun beste artikel in de PU vonden.



Zo lang schrijf ik nog niet voor dit prachtige blaadje, maar als ik één artikel zou moeten aanwijzen is het de Revanche van Super Mario Galaxy die toevallig ook in dit nummertje staat. Het was prachtig om een ode aan Mario te kunnen schrijven en om mijn Galaxy-arc dusdanig te kunnen delen in het magazine dat ik al jaren lees. En daar ben ik oprecht trots op.



Ik heb vaak de opzet van de E3-coverage mogen bedenken. Hoe serveerden we al het nieuws, de previews, de feesten en alle ongein van de trip in één beeldende hapklare brok aan de lezers in een tijd dat er nog geen websites of YouTube bestonden. Ik denk dat we keer op keer unieke specials vol leuke beelden maakten die onze lezers ook echt meenamen op onze trip.



Pfoe, lastige. Eentje die me nog wel bijstaat is de Far Cry 5-duo-review met Tjeerd. Was leuk om te pennen en ik was blij met het eindresultaat.



COUNTER-STRIKE GLOBAL OFFENSIVE

Toen Global Offensive bij ons binnenkwam, konden we er niet onderuit: die moest gereviewd worden door Tjeerd van PU-TV. De man vermoeit ons immers al eeuwen met onwaarschijnlijke verhalen over een grootse Counter-Strike carrière in een ver verleden. Hopelijk krijgt deze remake 'm effe stil.

Glimmende ballen

"Alsof je je ballen in een bak met dons hebt gelegd."

Arsenal

Vliegende beren

REVIEW



Mijn allereerste review was van Counter-Strike: Global Offensive. Voor mij als CS-veteraan was dat de perfecte binnenkomer en ik was trots als een pauw om in de PU te staan. Of het mijn beste werk ooit is, betwijfel ik.



Voor de serie 'op bezoek bij' schreef ik artikelen over tientallen Nederlandse studio's die ik allemaal werkelijk bezocht en interviewde. Ik vond het leuk om op die manier een beetje zichtbaar te maken wat er in Nederland qua gamesontwikkeling allemaal gebeurt.



Dit jaar mocht ik The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom reviewen voor PU en daar was ik best nerveus over. Breath of the Wild is alleen maar een van de meest geliefde games ooit en Jurjen gaf hem een 100. No pressure! Maar het was een hele leuke uitdaging en de review is goed gelukt. Het was zeker een hoogtepunt voor mij als PU-redacteur!



Moeilijk! Ik ben zeker trots op mijn Revanche van Resident Evil 4, en al helemaal op mijn Starfield-review elders in dit nummer, maar – oké, het is geen 'artikel' en ik speel vals – het trotst ben ik op alle bijschriften die ik de afgelopen drie jaar heb verzonnen. Het is een eer om zo'n iconisch onderdeel van de Power Unlimited te mogen verzorgen – hopelijk vind je ze ook nog een beetje leuk.

weetje • weetje

De PU werd in de beginjaren geroemd om zijn foeilelijke opmaak.

WIE KRIJGT DE EER VAN DE COVER?

In de afgelopen dertig jaar hebben we vele duizenden games gespeeld en zijn we met duizenden personages de strijd aan gegaan in elke denkbare uitdaging. Maar wat was voor de redactie nou de meest epische protagonist in al die jaren? Oftewel, welk gamepersonage had volgens de redactie de spot op de cover van deze feestelijke editie van de PU verdiend?



Ik denk dat geen enkel personage - hoe badass ook - kan tippen aan of symbool kan zijn van dertig jaar PU. Als Ed in een game had gezeten, was dit een no-brainer, natuurlijk.









Mario, uiteraard. In 2023 nog net zo Super en relevant als in 1993.



Mario, Sonic en Pikachu die een picknick hebben met Lara Croft. Pac-Man is niet uitgenodigd, want die vreet altijd alles op.



Ik denk dan al snel aan Mario, Sonic, Duke Nukem, Master Chief, Crash Bandicoot en consorten, maar Cate Archer (wie?) van No One Lives Forever had een mooi covertje gemaakt hoor. Lekkere 60's vibes gemixt met James Bond en Austin Powers... Misschien toch maar gewoon Mario doen?



Donkey Kong natuurlijk! Dankzij Donkey Kong Country ben ik bekend geworden met het begrip doorzettingsvermogen en het was de eerste game die ik ooit uitspeelde. Dit is waar gamen voor mij begon en als ik de macht had om meneer Kong pontificaal op de cover van dit jubileumnummer te bonjouren, had ik het direct gedaan.



Alhoewel ik zelf niet echt een liefhebber ben van de games met deze snorremans in de hoofdrol, draag ik hem wel voor: Mario. Gewoon omdat ik denk dat hij het bekendste gamepersonage ooit is. En zijn games waren steevast goed tot ijzersterk.



Wat me opviel aan alle oude PU's is dat Nintendo altijd veel aandacht kreeg, omdat ze ook dertig jaar geleden al goede games uitbrachten. Vooral Mario past dus op de cover, maar Star Fox is ook leuk als callback naar de eerste cover.



Power Spy

- En dan te bedenken dat hij het driedubbele aan ideeën voor (p)reviews en specials aanleverde.
- Maar ja, het is de Power Unlimited en niet de Unlimited Jan.
- Skate had dus de naam, maar Jan was eigenlijk het vaakst te laat met zijn teksten.
- Om de man enigszins onder druk te zetten, sloot Ed daarom weddenschappen om een boek of cd met hem af. Te laat betekende een boek voor Ed.
- De maatregel hielp voor geen meter. De teksten kwamen nog steeds te laat binnen.
- Wel zit Eds boeken- en platenkast inmiddels propvol.
- Het stomste en overbodigste artikel in de PU (naast de review van de game Mortyr, die helemaal niet uitkwam), was een artikel over welke merkkleding je in een arcadehal aan moest trekken.
- Alsof gamers met hun uiterlijk bezig zijn...
- De tragedie van het PU-redacteurschap: Björn die er eigenhandig voor zorgde dat dit blad bestond...
- ...en altijd herinnerd zal worden als de man die Mario Kart een 6je gaf.
- Wouter die eigenhandig de PU in woelige tijden overeind hield, maar altijd bekend zal staan als de man die The Witcher 3 een te laag cijfer gaf.
- Kees de Koning is thans de baas van Top Notch, hét hiphoplabel in Nederland.
- Maar in het begin van zijn carrière schreef hij ook voor de PU.
- Vooral met zijn grote duim, want hij schreef soms recensies waarin met geen enkel woord over het spel werd gerept.
- Maar ja, het was de PU hè...

YO!

Commentaar, kritiek, adviezen, voorstellen?
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
NIJVERHEIDSWEG 18
2031 CP HAARLEM

Redaktie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten in verband met ruimtegebrek. Plaatsing betekent niet dat de redaktie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

We gaven jarenlang de mogelijkheid aan onze lezers om ons te bestoken met commentaar, kritiek, liefdesverklaringen en fanmail. Het resultaat? Vele pogingen om slim en gevat uit de hoek te komen, prachtige (en minder prachtige) tekeningen, grote epistels, korte vragen en... Mortal Marcel. YO!POST! was een instituut in Power Unlimited. Speciaal voor dit jubileumnummer laten we deze legendarische brievenrubriek nog maar eens terugkeren.

MORTAL MARCEL IS EEN DWEEP

Nostalgie is leuk maar ik word een beetje moe van dat eeuwige gedweep met Mortal Marcel.
Gerrie_de_Gulle_Gever (via PU.nl)

Je bent in ieder geval de perfecte spirit animal van Mortal Marcel, Gerrie!

WIE SNIJDT HIER DIE UIEN?!

Gefeliciteerd Power Unlimited,

Ik weet nog heel goed dat ik mijn eerste editie kocht... Dat was die met Super Metroid op de cover in de zomer van '94. De herinnering dat ik die in mijn zomervakantie las, ergens aan een recreatieplas. Aah, good times! Daarna braaf elke maand de PU gehaald op het fietsje, weer of geen weer, bij een Kiosk aan de andere kant van de stad. Want de PU was helaas niet zo goed verkrijgbaar bij mij in de buurt. Gelukkig kreeg ik snel een abonnement van mijn ouders, dus het was altijd feest als ik de brievenbus hoorde kletteren op zaterdagochtend. In de pauze op de havo bespraken mijn fellow nerd-vrienden en ik dan alle games met de PU in de hand. Er hing een soort magie in de lucht toen de PlayStation en Saturn uitkwamen, wat was dat vet! Toen ik volwassen was heb ik al mijn PU's weggegeven, domste actie ooit natuurlijk! Je wilt niet weten hoe blij ik was toen jullie bekend maakten alle PU's te digitaliseren. Nu volg ik jullie op YouTube. Het klinkt misschien sentimenteel ofzo, maar jullie waren echt een deel van mijn jeugd, de PU was er gewoon altijd. Bedankt voor alle herinneringen.
Cheers.
Roel

Je doet ons op de redactie bijna een traantje wegpinken, Roel. Snif. Maar euh, niet zo sentimenteel hè, baklap. Het is niet alsof we dood zijn!

POWERKID IN DEVELOPMENT-HELL

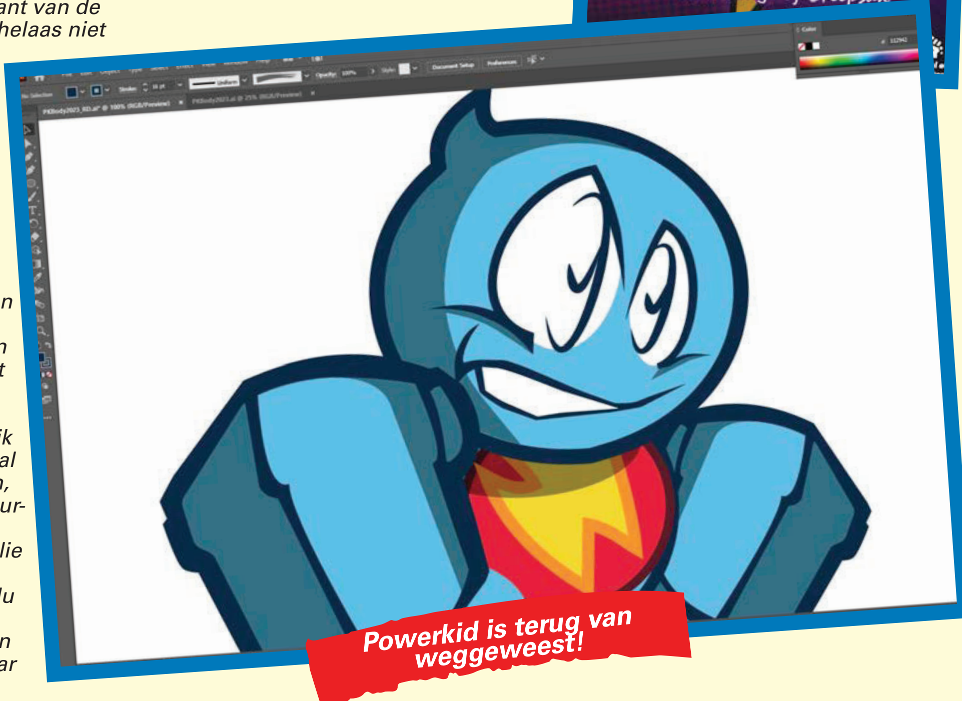
Hi PU!

Jaren geleden, ik denk zelf twintig jaar geleden, heb ik ooit gezegd dat het me leuk leek om een game met Power Kid te maken. Echter, omdat ik een tiener was met beperkte tools (en weinig focus en concentratie, met interesses in "andere dingen") werd dat plan gestaakt. Jullie antwoord destijds was: laat maar zien. Nu, ruim twintig jaar later, ben ik er weer. Met hetzelfde onderwerp. Maar ik ben er nu begin dit jaar eindelijk mee aan de slag gegaan. Geïnvesteerd in tools voor ontwikkeling, tekenen, animeren, muziek maken. Cursussen gevolgd (en ben daar nog steeds mee bezig). Ik heb een hele bio van de characters gemaakt, een plot en backstory, dialogen, een game-loop bedacht. Zelfs een voice-actor gevonden voor de eindbaas/schurk Creepsan. You name it. Hierbij wat cover-art mockup, en een video waarin Powerkid voor het eerst rondrent in een level. Er is nog veel werk aan de winkel, maar het komt nu al wat tot leven. Ik ben benieuwd wat jullie er tot nu toe van vinden.
Greetz,
Robin

Kijk eens, iemand die onze feedback ter harte neemt. Dat zien we graag, Robin. De eerste beelden zien er veelbelovend uit, lekker oldschool platformplezier! Maar euh, we willen je geen stress bezorgen, hoor... maar damn, twintig jaar ontwikkeling! Dit steekt zelfs Duke Nukem Forever naar de kroon.



De coverhoes van Power Quest: Revenge of Creepsan


Powerkid is terug van weggeweest!



POST

ROTS MET VERTROUWEN

The Rock is wat dat betreft de verbeterde versie van Mortale Marcel, natuurlijk. Goed idee om eens al de comments van The Rock in boekvorm uit te brengen, PU-luitjes. Dan is het voortbestaan van de PU zo weer met dertig jaar verlengd van die opbrengsten. The Great One zal eens even nadenken over een mooi briefje aan de PU.

The Rock (via PU.nl)

Als je er meer dan twee maanden over na moet denken, moet dat wel een steengoede brief worden, 'The Rock'. Keigave naam ook, heb je die gekregen omdat je een kop als een grindtegel hebt? We wachten trouwens nog steeds op je brief, baklap.

BRIEF VAN DE MAAND

Er staat me bij dat je vroeger ook nog de brief van de maand in de Yo!Post! had en dat de brief van de maand wat gratis games kon winnen. Deze keer ook? 😊

Darksinth (via PU.nl)

Deze maand is de prijs dat we je zus mee uit nemen voor een etentje en... gefeliciteerd, je hebt gewonnen! Je zus vond het trouwens fantastisch, je moet de groeten hebben.

COMPLIMENTJE VAN ADEL

Best mooie mensen,

Dertig jaar alweer! Super dikke feli, maar mijn god wat voel ik me oud. Ik weet nog heel goed hoe ik de eerste PU kocht (of kreeg van m'n moeder) en al snel een abonnement nam. Heerlijk leesvoer in een tijd waarin ik veel vrije tijd had om ook veel te gamen. Toen ik uit huis vertrok had ik een stapel PU's waar de Domtoren van zou moeten blozen. Na een pauze van een aantal jaar heb ik nu alweer een tijdje het blad en lees ik dit nu samen met mijn zoon zodra deze op de deurmat valt. We lachen samen hardop om de heerlijk flauwe grapjes. Dank voor de vele jaren leesplezier. Jullie zijn geweldig.

Dikke knuffel,
Graaf Seismo

Bedankt voor je mooie brief en je felicitaties, Graaf. Misschien moet je je zoon trouwens laten testen op hoogbegaafdheid, want als hij onze grappen snapt, dan ben je een hele pientere.

DE GEBOORTE VAN EEN ZEIKERD

De eerste brief van Mortal Marcel waarin hij direct al kritiek uitte, kwam al binnen na de eerste editie van Power Unlimited. Hij ondertekende met M. uit G. Laf natuurlijk, en we daagden hem uit om met zijn echte naam te ondertekenen. Dat deed hij in zijn tweede brief in PU 03 en hét icoon van deze rubriek was geboren. Het was toen misschien een beetje raar dat je zeikerds een podium gaf, maar inmiddels werkt JJ al best lang bij ons.

Het begin van Mortal Marcel

Al zeg ik het zelf

Ik ben een nogal doorgewinterde computer-game freak (al zeg ik het zelf). Ik zag Power Unlimited in de winkel liggen en dacht dat is weer zo'n typisch Nederlands gamesblad, zal wel nageaapt zijn van CVG, Gamesmasters of zo. Ik dacht toch eens kijken voor de aardigheid en het viel mij ontzettend mee, alleen de previews zijn een beetje slapjes. Het is moeilijk te zien van welke console het spel is; soms staat het boven, soms beneden. Het is echt zoeken, het is praktisch verstopt. En dat logootje van jullie (ahum), ja sorry, maar het is meer iets uit Sesamstraat of zo, maar voor de rest is het een aardig blad. O ja over Starwing ik heb (had) hem zelf. Eerlijk gezegd, ik vond er geen fluit aan, alleen de sound was wel geinig, dan vind ik Galaxy Force nog mooier van Sega. Trouwens die zogenaamde FX chip stelt tot nu toe niet veel voor, kijk naar F-22 van Sega, het lijkt er veel op (de manier waarop het gemaakt is). Het spijt me als ik een beetje grof was, maar ik ben een beetje een criticus. Jullie horen nog van mij.

M. uit G.

P.S. (Bluf dat jullie deze brief plaatsen)

Nog steeds niks

Laatst las ik jullie tweede blad: zonde van mijn geld. Okee, er zijn een of twee dingen beter geworden, maar het is nog steeds niks. Ten eerste: Jullie ... te royaal qua punten. 2. ... is ontzettend druk. 3. Laat ...e plaatjes duidelijk afdrukken of koop een nieuwe t.v. 4. Schenk meer aandacht aan de NES. 5. Zet je tips en trucs op volgorde. 6. Nogmaals: loos Power Kid (die verdwaalde muppet). 7. Wat moet Power Quest voorstellen? (abstracte kunst of zo?).
P.S. Nu zet ik wel mijn naam.
Marcel Beeks, Groningen.
P.P.S. Als jullie dit niet drukken zijn jullie een stel watjes.

Alle winkeliers in Groningen hebben zeer duidelijke instrukties gekregen dat ze jou geen Power Unlimited meer mogen verkopen. Als je desondanks toch een nummer weet te bemachtigen dan zal dat exemplaar in brand vliegen onmiddellijk nadat je dit gelezen hebt. Wat denk je wel!

U MOET DE GROETEN VAN HACKS HEBBEN

Ha Powerbazen!

Ik vond deze Cheat Special terug en vroeg me af of jullie er misschien nog wat aan hebben ivm het dertigjarige jubileum?

Zo niet, dan houd ik hem lekker zelf! Zo wel, wil ik hem wel opsturen :)

Groet,
Sjors

Dankjewel, Sjors! Een mooi relikwie uit het verleden. Weet je trouwens of die 1-UP Game Hotline nog werkt? Cody raakt namelijk altijd de weg kwijt, hij kan het wel gebruiken...



Exclusief de Da Vinci-code



Deze Game Hotline zal inmiddels wel koud zijn geworden

~ In 30 jaar tijd hebben de redacteuren meer dan 10.000 pagina's vol getikt.

~ Meer dan 9500 daarvan werden te laat ingeleverd.

~ Als je weet dat Ed of Marvin minimaal drie keer moesten bellen voordat een tekst binnenkwam, dan zijn dat dus 28.500 telefoontjes bij elkaar.

~ Weet je ook meteen waarom de PU af en toe duurder werd.

~ Als PU-redacteuren ergens dus goed in waren de afgelopen dertig jaar, dan is het wel de kunst van het te laat komen.

~ Elke smoes heeft daarbij wel eens de revue gepasseerd.

~ Met als topper Skate die met droge ogen Ed mededeelde dat hij zijn tekst niet kon inleveren omdat hij die ochtend door zijn wasmachine was aangevallen.

~ En hij kon desgewenst de verwondingen tonen...

~ Voor de PU werken betekende altijd veel vliegen. Zeker in de eerste twintig jaar.

~ Met name Jan deed dat zo frequent dat al het douanepersoneel op Schiphol de man bij naam kende.

~ Het vreemde van het hele verhaal is dat een groot deel van de crew behoorlijke vliegangst had.

~ De zogenaamd 'pammetjes' en/of kleine flesjes drank hielden veel redacteuren rustig tijdens de vlucht.

~ Nu snap je ook waarom PU-redacteuren op trip altijd zo relaxed overkwamen.

~ We zijn met de PU alleen al 23 keer de aarde rond gevlogen om naar de E3 in LA te gaan.



DE PU MAKEN IN DE JAREN 90

Het productieproces van de PU mag je vandaag de dag gerust een geoliede machine noemen. Een ingewerkt team timmert het blad maandelijks in elkaar en de industrie weet hoe ze ons van games en beeld moeten voorzien. Dat was ooit echter wel anders.



Inmiddels zetten we maandelijks volledig professioneel jouw lijfblad in elkaar. Okay, de redacteuren blijven hun teksten chronisch na de deadline inleveren, maar voor de rest is het productieproces vandaag de dag een stuk meer geolied dan in de jaren 90. En dan drukken wij ons nog zacht uit. Toen wijlen Bjørn Bruinsma in 1993 begon met het opzetten van het blad, wist hij, even gechargeerd, echt niks over bladen maken. Er was geen redactiekantoor, geen sales-afdeling, geen structuur en de eerste crew had nog nooit wat zinnigs geschreven. Het verkrijgen van games en beeld was bovendien een ware pain in the ass. Ga Japanners bijvoorbeeld maar eens uitleggen wat de Power Unlimited is en waar Nederland ligt. Gevolg: bakken stress en lange werkdagen. Maar ook enorm veel lol en mooie verhalen. Verhalen die we in dit artikel eenmalig met je delen, in de hoop dat al onze schurkenstreken inmiddels verjaard zijn.



weetje • weetje

Je kunt het je bijna niet voorstellen, maar ooit hadden we een boekenrubriek in het blad. JJ recenseerde daarin o.a. strategy-guides. We hoeven je vast niet te vertellen dat deze rubriek het niet heel lang heeft volgehouden.

Power Spy

30 JAAR PU

Je houdt het als blad niet dertig jaar vol als je niet iets speciaals doet. Logisch dus dat we een special maken vol speciale verhalen over de speciale mensen die dertig jaar lang speciale dingen deden onder soms speciale omstandigheden.



GAMES ILLEGAAL DOWNLOADEN

Anno 2023 is het absoluut onbestaanbaar dat je als journalist een game die je moet reviewen illegaal downloadt. Grote kans dat je op een zwarte lijst komt te staan. In de beginjaren van de PU golden echter andere wetten. Zonder gebruik van nieuwsgroepen met illegaal gekopieerde games, was het namelijk onmogelijk om met name Japanse spellen op tijd te kunnen testen. En Japan was koning in die tijd. Enkele PU-redacteuren waren gelukkig absolute pro's binnen de nieuwsgroepwereld, en trokken de illegale kopieën van het net. En zo had het blad titels vaak eerder dan sommige andere westerse media. Niet verder vertellen, hè...

CONSOLES HACKEN

Nog zoiets wat vandaag de dag ondenkbaar is. Als een PU-redacteur nu een game moet testen, stuurt Wouter per mail een code naar hem of haar. Die kan hij of zij dan gewoon op de eigen console of PC installeren. 'Vroegah' had je daar een zogenaamde debug voor nodig. Een debug is een speciaal geprepareerde console die enkel reviewcopy's kan spelen. Je kreeg er daar als media één van. Terwijl er dus meer dan tien redacteuren waren. Die elke maand meerdere games moesten spelen. Maar daar vonden we wat op. Enkele heren waren namelijk bijzonder kundig in het hacken van een console. Waarna je dus gewoon de reviewcopy op je eigen console kon spelen. Toen Sega dat bij de Dreamcast tegen wilde gaan door een zogenaamde 'opstartdisk' bij hun games te leveren, werd die disk op zijn beurt ook binnen een paar dagen gekraakt. We waren immers niet achterlijk.





HUISWERK OPHALEN

Vandaag de dag kan elke redacteur zijn of haar wensenlijstje met te (p)reviewen games doorgeven. Wouter bepaalt vervolgens wie wat doet en stuurt de

weetje • weetje

Een befaamde rubriek uit het verre verleden was de Profcheck. BN'ers die fanatiek gamen. Dat was een aantal afleveringen erg tof, maar toen de bron aan echte gamers opdroogde en we bij het echelon Rintje Ritsma aankwamen, werd er met de BN'ers gestopt. We waren inmiddels zelf halve BN'ers en veel leuker.

~ De meest bezochte stad in al die jaren is met afstand Londen. We kunnen makkelijk elke dag van een jaar vullen met alle trips die ons naar de hoofdstad van Engeland brachten.

~ Nummer 2 is Parijs. Met dank aan Ubisoft.

~ Nummer 3: Los Angeles. Ook zonder E3 kwamen we daar vaker dan New York en Montréal (ook met dank aan Ubisoft).

~ De meest bizarre plekken waar we geweest zijn in al die jaren?

~ Dubai, de Noordpool en de Chinese Muur.

~ In de duizenden vluchten die we hebben gemaakt is er overigens geen een keer gekotst en heeft alleen JJ een noodlanding meegemaakt.

~ Een opvallend detail als je kijkt naar de foto's van de oude crew versus de huidige crew, is de uitbundige aanwezigheid van haar bij de jonge garde.

~ De oude garde was namelijk vrijwel allemaal kaal of gemillimeterd.

~Terwijl ze dus allemaal in de 20 waren.

~Was het schrijven voor de PU in de jaren 90 zo veel stressvoller?

~ De redactie van de PU staat al ruim twintig jaar in Haarlem. Het begon echter allemaal in Amsterdam.

~ Eerst in de woning van Björn, later in het kantoor van VNU in Amsterdam West.

~ Daar zal dan wel die gezonde dosis bluf vandaan komen, plus de voorkeur voor de club uit 020.

~ In al die jaren dat we de PU maakten, heeft een game nog nooit een 0.0 gekregen.

Power Spy

~ Gold Awards daarentegen zijn genoegzaam uitgedeeld. Vooral door Jan.

~ Niet dat hij nu zo'n kritiekloos wezen was. Hij schreef gewoon het halve blad vol.

~ De redacteur met de meest lugubere achternaam bij de PU heette Ben de Dood.

~ Je kunt je dan waarschijnlijk ook wel voorstellen dat de beste man op de redactie nooit de telefoon mocht opnemen.

~ "Met De Dood" is niet zo'n lekkere binnenkomer.

~ Het Powerweb en later PU.nl zijn al sinds de begindagen van online prima, populaire websites.

~ Een keer sloegen we de plank goed mis en dat was toen we letterlijk planken toonden op onze website.

~ Lezers vonden de houten achtergrond van onze nieuwe website enorm lelijk.

~ Daar was de redactie, eigenwijs als altijd, het niet mee eens, en dus lieten ze de site nog een paar jaar zo staan.

~ Er zijn jarenlang screenshots op de site geplaatst waar lezers hun eigen bijschriften bij konden verzinnen.

~ De besten haalden het magazine, met naam en alles.

~ Ed blijft echter de onbetwiste bijschriftenkoning. Er hebben er minstens 30.000 de PU gehaald.

~ Om dit even in perspectief te zetten: dat zijn in de jaren dat Ed voor het blad werkte, een kleine tien goede grappen per dag.

~ Ga dat maar eens thuis proberen.





weetje • weetje

In de eerste jaren van de PU was er een Amerikaanse freelance redacteur in dienst, genaamd Adam. Hij sprak weinig woorden over de grens en zijn vriendin vertaalde de teksten. Haar naam heeft echter nooit in de PU gestaan.

desbetreffende persoon een code per mail. Easy peasy.
Dat ging vroeger wel anders. Games werden door de hoofdredacteur opgespaard, die ze vervolgens tijdens de redactievergadering uitdeelde. En zo ging elke redacteur eens per maand naar huis met een stapeltje schijfjes en handleidingen. En dan maar hopen dat het schijfje herkend werd, dat 'ie niet zo bekrast was dat je hem niet kon opstarten en de juiste installer had, anders kon je opnieuw terug naar de redactie.

DE SCREENSHOT-MACHINE

Een van de zaken die de PU uniek maakte, waren de screenshots met bijschriften van Ed. Waar je vandaag de dag beeld snel kunt opvragen bij de uitgevers en het screenshotten van beeld in games super makkelijk is, daar moesten de redacteuren in de jaren 90 echt aan de bak.
Screenshots maken was een beruchte klus die door iedereen met een passie gehaat werd. Je moest er helemaal voor naar de redactie komen, aangezien alleen daar de zogenaamde screengrabmachine aanwezig was. Je speelde de game en moest dan een knop indrukken als je iets wilde 'fotograferen'. Wat negen van de tien keer mislukte.
Als je weet dat redacteuren al chronisch moeite hadden met het inleveren van de teksten die ze gewoon thuis konden maken, dan snap je ook wat voor een hel dit was voor Ed. 75 procent van zijn werktijd besteedde de beste man aan het achterna zitten van de redacteuren om beeld te grabben.

REVIEWEN, OP Z'N PU'S

Als je vandaag de dag de media checkt, dan lijkt het reviewen van videogames bijkans wetenschap geworden. Games worden compleet ontleed en men creëert (zegt men) op basis van objectieve argumentatie een cijfer. In de jaren 90 ging dat bij de PU wel anders. De crew had geen enkele journalistieke ervaring en was zo van de Amsterdamse straat geplukt. Een review schreven ze dan ook op gevoel en smaak. Wat de rest van de wereld van hun mening vond, boeide hen niet. Vonden zij het vet, dan was het vet. Verdere uitleg was niet nodig. En dus gaf Kees de Koning, thans baas van hiphoplabel Top Notch, een Gold Award-- uhh, Power Premium voor een nieuw deel van Mortal Kombat zonder de titel gespeeld te hebben. 'Want', zo schreef hij, 'Mortal Kombat is dat altijd waard, daar hoef ik de game niet voor te testen.' Een redenatie waar geen speld tussen te krijgen is. Boris gaf Dead or Alive Beach Volleybal een 9.9 omdat borsten voor het eerst in videogames realistisch bewogen. Dre een game een 13.8 omdat



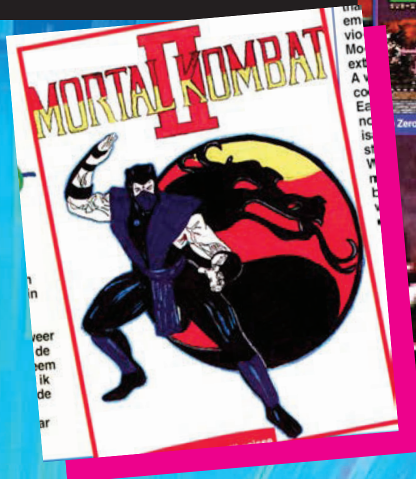






weetje • weetje

Skate is een van de meest bekende en meest geliefde redacteuren uit de PU-historie. Zijn stukken waren altijd ijzersterk. Als ze op tijd binnenkwamen, tenminste. Vandaar zijn bijnaam Skate the Late. Wat velen niet weten is dat hij ooit een half jaar vaste redacteur is geweest bij de PU. Onder het motto 'hoe later ik begin, des te eerder kan ik naar huis,' hield hij die job niet lang vol.







hij het stom vond om bij een 10 te stoppen. Björn gaf Mario Kart een 6 omdat het racen volgens hem niet realistisch aanvoelde. Het kon allemaal, en dus deden we het. En wees eerlijk, daar lazen jullie ook de PU voor.



weetje • weetje

Door de jaren heen heeft de PU meegedaan aan alle mediatrends. Vandaag de dag zitten we vol op YouTube en Twitch en zijn we zelfs een grootmacht op TikTok. Maar wist je ook dat we ooit jaarlijks agenda's van papier, PU-pennen en -dvd's uitbrachten? #okayboomer

PERSVRIJHEID

Dat de oude PU volstond met bizarre verhalen, was mede te danken aan het feit dat de industrie ons die verhalen liet maken. Vandaag de dag heeft de pr-afdeling het onverwachte uit elke trip of preview gesloopt. De industrie is gewoonweg te groot geworden om een stel mafkezen vrij rond te laten darren. Niet in de jaren 90. In de jaren 90 kregen we gewoon alfa's. Dat waren disks met de allereerste contouren van een game erop. Vol bugs en glitches. Dat soort beelden zie je vandaag de dag alleen nog maar als iemand de servers hackt…

Ging je op trip, dan was dat vaak zonder begeleiding. Developers stonden letterlijk en figuurlijk open voor ons. JJ heeft een aantal dagen vrij mogen rondlopen bij de studio's van Lucas Arts en Valve, Jan ging bij John Romero (Quake) op bezoek en Boris was te gast bij DMA Design toen ze bezig waren met GTA. Kom daar vandaag de dag maar eens op bezoek. Je mag al blij zijn als je dertig minuten mag spelen. Met drie pr-mensen naast je…

'KOTSEN IS CONTENT'

De zogenaamde perstrips zijn tot aan de dag van vandaag een van de pilaren onder het succes van het blad. De reisjes leveren altijd erg leuke content op. Waar andere media braaf een previewtje tikten en die versierden met wat beeld van de game, daar draaiden onze verslagen vooral om de maffe foto's die we tijdens een reis maakten. En daar gingen de redacteuren in de jaren 90 ver in. Er bestonden namelijk geen grenzen, zeker niet als er alcohol in het spel was.

In de beginjaren van het blad hadden PU-redacteuren echt een naam als het ging om (feesten tijdens) trips. Met de vele incidenten tijdens buitenlandse reizen kun je een complete PU vullen. Zo werden twee redacteuren (we gaan geen namen noemen, ze hebben inmiddels kids) van een feest verwijderd omdat de ene tegen een kunstpalmboom piste, terwijl de andere de bar verwarde met het pissoir en er vrolijk tegenaan zeek. Een andere redacteur was zo lam dat hij tijdens de E3 naakt op de gang van zijn hotel werd gevonden. Op een totaal andere etage dan waar zijn kamer zich bevond. Dan was er een redacteur die zo veel op had dat 'ie in de douche in slaap viel en pas wakker werd toen zijn kamer onder water stond. Of neem de redacteur die zo veel had gezopen dat 'ie, toen hij in LA al waggelend staande werd gehouden door een agent, op de laarzen van de beste man kotste. Of de redacteur die dronken tijdens een trip de locatie van zijn hotel kwijt was en pas twee dagen later weer terugkeerde. En zo kunnen we nog wel even doorgaan. Maar we hebben gelachen… en jullie ook.





weetje • weetje

De PU is naar ons weten het enige blad ter wereld waarin cijfers werden gegeven voor previews. Na een aantal jaar kwamen we erachter dat dit zelfs voor ons best wel een beetje maf was en stopten we ermee.

Power Spy

~ Waar de oude garde vaak uit een vriendengroep werd geplukt, daar moet je vandaag de dag echt flink je best doen om voor de PU te kunnen schrijven.

~ Neem Alie. Zij solliciteerde bij het blad door een hele eigen PU te maken, vol met artikelen over waarom ze geschikt is voor de rol van PU-redacteur.

~ Ga daar maar eens nee tegen zeggen.

~ Ward was dan weer zo prettig gestoord dat je alleen maar een camera op hem hoefde te zetten en je had content.

~ Maar wat verwacht je anders van iemand die Nederlands kampioen luchtgitaar spelen werd…

~ Er zijn drie dingen zeker in het leven: de dood, dat er een nieuwe Call of Duty komt, en dat Florian een cap op heeft.

~ En dat leidt op de redactie tot allerhande vragen. Verbergt hij iets onder zijn cap, en slaapt hij ook met een cap op?

~ Een andere zekerheid is dat je elke ochtend PU.nl kan bezoeken voor een nieuwe Nachtwacht.

~ Daarin vatten we het belangrijkste nieuws uit de VS en Japan samen in één groot nieuwsbericht.

~ Inmiddels zijn we alweer toe aan de 7000ste Nachtwacht.

~ Power Unlimited heeft ook een hoop video's gemaakt de afgelopen dertig jaar.

~ We stonden mede aan de wieg van Gamekings, hebben legendarische filmpjes gemaakt met Mastermovies-duo Paul Huig en Merijn Scholte, en YouTube-ster Véras Fawaz liep ooit stage in het videoteam van PU-TV.

DE PU = DE NEDERLANDSE GAMESINDUSTRIE

Okay, die kop is ietwat sterk aangezet. De PU is natuurlijk vooral een dosis entertainment en lol op papier waar veel gamers plezier mee hebben. Maar het magazine heeft ook een andere functie gehad. Het heeft letterlijk de Nederlandse gamesindustrie helpen vormen.

Allereerst zijn daar de leden van de PU-crew zelf. In de dertig jaar van het bestaan van het magazine hebben talloze redacteuren via het blad een plek in de industrie bemachtigd. Maarten deed na zijn PU-tijd marketing voor Blizzard en werkt nu bij ROG. Jeroen werd na zijn redacteurschap community-manager bij Guerrilla Games en is nu bij PR-bureau BAAS verantwoordelijk voor de PR van onder andere PlayStation. Ward leidt een van Nederlands beste game-streamproducenten. Boris, Ruben en Dre richtten Blammo TV op en maakten zeventien jaar lang het tofste game-tv-programma van de Benelux. JJ is hoofdredacteur bij Gamekings. Oud-hoofdredacteur Niels is de eigenaar van Racesquare, waar je in F1-sims kunt racen. Lucas werkt tegenwoordig als marketeer bij PlayStation. Wandelende tatoeage Steven was tot voor kort eigenaar van arcadehal Blast Galaxy in Amsterdam. Ben de Dood werd hoofdredacteur van PC Zone. Jan is hoofdredacteur bij Mashable en schreef verder over games voor elk blad dat in ons land verschenen is. Inclusief de Libelle, Arts & Auto en Opzij. Simon is ambassadeur van PlayStation en maakt filmpjes voor hun YouTube-kanaal. En zo kunnen we nog wel even doorgaan. De gamesindustrie zit vol met oud-PU-medewerkers.
Dan zijn er ook nog de mensen die, geïnspireerd door de PU, besloten voor een loopbaan in de gamesindustrie te gaan. We spraken met een aantal van hen over de invloed die het blad op hun leven had.



TIM REMMERS

(van Bomb Rush Cyberfunk-ontwikkelaar Team Reptile)

"Dion (Koster) en ik hebben als kind veel de Power Unlimited gelezen. Een katalysator wil ik het niet per se noemen, maar het blad heeft ons van jongs af aan wel altijd dicht bij de gamesindustrie gehouden. Toen Jurjen voor het eerst langskwam bij ons op kantoor voor onze eerste game, was dit een mijlpaal voor ons. Zo'n Nintendo-legende die onze eerste game kwam checken. Het absolute hoogtepunt was echter om Bomb Rush Cyberfunk vorig jaar als cover op de PU te hebben."



RIK KONING

(van Project Planet-ontwikkelaar Fifth Harbour Studios)

"Voor mij en mede-oprichter Sjors maakte de Power Unlimited een onlosmakelijk deel uit van onze jeugd. Ik heb vrij lang een abonnement gehad en Sjors wilde de PU altijd meenemen als 'ie een keer bij de boekwinkel kwam met z'n moeder. Helemaal als er een demo-cd'tje bij zat. Ik had zelfs lange tijd van die posters uit het blad in m'n kamer hangen. Ik denk dat voor vrijwel elke gamedeveloper alles wat met games te maken had een grote factor is in de keuze om er je werk van te maken. De PU hoort daar zeker bij."



JAN-JORIS VAN 'T LAND

(van Arma-ontwikkelaar Bohemia Interactive)

"Natuurlijk had ik een abonnement op de Power Unlimited als kind. In ons gezin mochten we allemaal één abonnement kiezen, en dit was geloof ik die van mij of m'n broer Korneel. De andere van ons nam dan Zo Zit Dat of de Kijk. De PU heeft zeker ook wel invloed gehad op mijn droom om games te maken. In die tijd was er veel minder internet en dus vormde het magazine een van de weinige bronnen van informatie en reviews. Elke maand zaten we er met smart op te wachten."





CALVIN FOE

(pr-manager Plaion, voorheen Koch Media)

"Ik ben opgegroeid in de tijd waarin het internet wel aanwezig was, maar nog niet zo allesomvattend zoals het nu is. Daarom haalde ik altijd bijna al mijn informatie uit bladen, en de Power Unlimited was voor mij altijd het nummer één tijdschrift. Voor mij waren het vooral de reportages over evenementen zoals E3 of Tokyo Game Show die een wereld voor me openden, en me lieten realiseren dat er meer aan games is dan puur alleen het spelen ervan. De wereld achter de schermen, de interviews met ontwikkelaars en de games proberen voor ze officieel uit waren vond ik ontzettend fascinerend. Dit was voor mij altijd de nummer 1 drijfveer om een gamesjournalist te worden, en later om in de industrie te werken. Vreemd genoeg ben ik nooit abonnee geweest, ik kocht ze altijd los."



YORICK ADMIRAAL

(pr-manager bij Day One, bureau voor o.a. Activision Blizzard en Bandai Namco)

"Power Unlimited lees ik al sinds mijn vroege tienerjaren. Zij hebben mijn passie voor games gevoed tot dat wat het nu is geworden. Na een aantal jaren het blad te hebben gelezen, wist ik dat ik deel wilde uitmaken van de Nederlandse gamesindustrie, inclusief de vette tripjes naar onder andere Los Angeles!"



TOMAS SALA

(ontwikkelaar van The Falconeer)

"Ik kom uit een tijd waarin games nog voornamelijk verkocht werden op basis van de cover-art van de dozen (laat jaren 80, begin jaren 90). Ik herinner me menig beurs waar de kraampjes met games meteen je aandacht trokken. Dit is een diep nostalgische tijd die voor mij doorliep totdat de tijdschriften met cd-roms erop verdwenen. PU, Hoogspel, dikke PC Gamer-magazines, vaak ook nog met zwart-witte pagina's.
Het was een tijd waarin de verzamelwoede van de gamer nog tastbaar was. Geen Steam-bibliotheek, nee, dozen en stapels tijdschriften. En cd-roms met demo's erop. Ik zou zeggen een onschuldige tijd, maar de illegale cd's vol met gekraakte games die uit schooltassen verkocht werden zeggen wat anders. Het heeft mij altijd geïnspireerd. Je wil tenslotte in zo'n blad staan, of op zo'n cover (ik werk er nog steeds naartoe). De liefde is ergens begonnen op de computer of console, maar ook zeker op papier. En dat dit allemaal al dertig jaar geleden is, getuigt wel van de kracht van games en de liefde ervoor, plus de veerkracht van de Nederlandse gamejournalistiek."

VROEGAH WAS ALLES BETER

In de dertig jaar dat de PU bestaat, is de gamesindustrie enorm veranderd. Van een nerdy niche-markt werd het een mainstream markt waar miljarden in omgaan. En dat had zo zijn gevolgen voor de manier van werken. Hoe beleefden/beleven 'jong en oud' hun job bij de PU? Jacco (27 jaar en sinds 2019 bij de PU) en JJ (54 en al 27 jaar bij het blad) gingen met elkaar in gesprek.



"Toen ik rond 1995 werd gevraagd om voor de PU te schrijven, had ik niet echt van het blad gehoord. Sorry, lieve lezers, maar ik kan het niet mooier maken dan het is. Werken in de gamesindustrie was niet mijn droomwens. Dat was in de NBA spelen of commando worden. En ter verdediging, in mijn jonge jaren waren videogames ook nog niet echt een ding. Ik ben dan ook stomtoevallig in dit vak gerold. Met dank aan mijn toenmalige vriend Arjan Brussee (maker van Killzone) die mij introduceerde bij hoofdredacteur Edwin. De rest is geschiedenis.
Ik kan me echter voorstellen dat dit bij jou totaal anders lag. Dat je, omdat je echt opgroeide met games, een stekkie bij een gamesmagazine ook echt vanaf jongs af aan ambieerde?"



"Oh man, bij mij was dat inderdaad totaal anders! Vanaf het eerste moment dat ik als gamer op zustersite InsideGamer kwam (rest in peace) dacht ik: dit wil ik gaan doen. Dat gevoel van een game spelen en er vervolgens iets over zeggen, voelde voor mij ontzettend natuurlijk. Ik was een tikkie naïef natuurlijk, want iedereen vertelde me dat het vak was weggelegd voor maar een héél klein groepje mensen. Maar goed, ik bleef in mijn vrije tijd vrolijk schrijven en games spelen tot ik met zwetende handen mijn sollicitatie voor een stage naar Martin stuurde. En toen was bij mij de rest ook geschiedenis."





"Bij de PU terechtkomen is vandaag de dag stukken lastiger dan vroeger. Niemand wilde in de beginjaren voor een gamesmagazine schrijven. Eenvoudigweg omdat die bladen nauwelijks bestonden. Vandaar dat de eerste redacteuren voor de PU uit een groep vrienden gerekruteerd werd. Als je jezelf kon redden in een arcadehal en het alfabet beheerste, dan was je bij wijze van spreken binnen. Ik hoefde ook niet te solliciteren, moest enkel een game 'proef-reviewen'. Hoe zat dat bij jou? Ook een proefrecensie gemaakt?"



"Ik ben er toch ook een soort van in gerold. Als stagiair kreeg ik de kans om af en toe een game te reviewen voor InsideGamer en Gamer, waarna Martin me een keer apart nam en zei: 'Ik wil dat je voor het blad gaat schrijven en een van de PU-gezichten wordt.' Dat gesprek duurde een minuut, want ik wilde niets liever. Mijn eerste game voor het blad was een preview voor Ancestors, die apengame van Assassin's Creed-bedenker Patrice Désilets. Ik was werkelijk doodsbang om mijn tekst naar Ed te sturen, maar gelukkig viel de feedback mee. 'Iets minder apengrappen kan wel', was het volgens mij…"





"Haha. Ik weet niet eens meer of ik kritiek kreeg van ome Ed. Ik was, kijkende naar al mijn slackende collega's, zo slim om mijn teksten steeds razendsnel in te leveren. Had je nooit gezeik.
Maar goed, werken in de game-media dus. Kun jij het begrijpen als ik zeg dat de gamesindustrie er vandaag de dag minder leuk op is geworden? Er gaat nu zoveel geld in om dat niks meer kan of mag. Op trip hijgt de pr in je nek, ontwikkelaars zeggen net als voetballers niks noemenswaardigs meer, games krijg je met wat mazzel pas een paar dagen voor release, game-events zijn geen schim van weleer en zo kan ik wel even doorgaan. Of vind je dit een typisch geval van #okayboomer?"



"Haha, nee, dat kan ik begrijpen hoor. Ik merkte voor corona al dat ik het staartje van het hele feest meekreeg. E3 werd steeds minder belangrijk, perstrips waren vaak een dagje op en neer en feestjes waarbij ome Houser met een schaaltje poedersuiker langsgaat, kan ik me niet eens voorstellen. Vanaf de pandemie werd het al helemaal anders. Je merkte gewoon dat uitgevers de voordelen (lees: kostenbesparing) zagen van online previews. Waar je voorheen voor CoD naar LA ging, deed je dat nu vanuit huis. Ik snap het wel, maar er gaat zeker iets van de magie verloren. Aan de andere kant: ik heb echt de tijd van m'n leven. Hier en daar heb je nog steeds bijzondere trips of interviews. Plus, we maken er bij PU vaak zelf een feestje van."





"Daar heb je een goed punt. Of het nu 1996 was, 2013 of 2023, bij PU creëerden we de voorwaarden voor opmerkelijke content altijd zelf. Dat was vroeger, toen de poedersuiker inderdaad nog wel eens tevoorschijn kwam, wat makkelijker. En feesten in een vijfsterrenclub in Dubai is net wat anders dan een bruin café in Keulen. Maar je moet er nog steeds wel wat voor doen. Je moet openstaan voor dat feestje. Want je collegae doen dat niet. Niks zo saai als een gamejournalist. Onze lezers verwachten echter dat maffe verslag. Basic artikelen over een trip of een game kun je overal vinden. PU-content alleen bij de PU. En dat is exact de reden dat PU nog bestaat, terwijl de concurrentie vrijwel allemaal weg is. Zijn er dingen die jouw werk makkelijker of toffer maken, dan voor ons vroeger?"



"Die zijn er zeker. Livestreamen geeft ons werk echt een nieuwe dimensie als het gaat om 'gamejournalistiek'. Je hebt zo'n directe band met de kijkers dat ze je langzaam maar zeker leren kennen, maar ik hen ook. Jullie zagen de lezer eigenlijk nooit. Ja, misschien als ze een foto naar de Yo!Post! stuurden. Ook is de communicatie met de publishers vandaag de dag veel makkelijker en directer. De Diablo IV-preview installeer je gewoon op de PS5 thuis, in plaats van dat je op pad moet. Je kunt Jeff Grubb even DM'en ter verduidelijking van zijn Switch 2-scoop. Je ziet aan alles dat de gamesindustrie nog altijd vooruitstrevend is, en dat van dichtbij meemaken is geweldig."





"Dat alles makkelijker benaderbaar is dankzij internet en social media, ervaar ik ook. Ik heb nog met de bloody fax gewerkt. Maar er zit een schaduwkant aan deze groei en professionalisering. De rock & roll is wel een beetje weg. Een dag in je eentje vrij rondlopen in een studio is er niet meer bij. Op Peter Molyneux aflopen en vragen of 'ie een kopje koffie wil drinken, kan niet meer. Moeilijke vragen worden standaard door de pr-mensen afgekapt. Elke trip is tot in de puntjes voorbereid en afgebakend. Ik heb de laatste jaren games moeten spelen met een developer naast me. En maar vragen of ik het spel tof vond. Na een kwartier al. Maar goed, zoals ik zei, gelukkig kunnen we de schwung zelf in onze content brengen. Als de industrie er geen feestje van wil maken, dan spicen we de boel zelf wel op.
Maar Jacco, als je naar die 'romantische' beginjaren kijkt, en je hebt een tijdmachine... Wat zou jij uit die tijd het liefst hebben meegemaakt?"



"Wauw, dat is een lastige vraag. Als Nintendo-fan heb ik altijd een live persconferentie van ze willen meemaken. Als ik dus in een tijdmachine mocht stappen, dan zou ik aanschuiven bij die van 2004. Niet alleen Reggie die de legendarische Nintendo DS aankondigt, maar ook Miyamoto die Zelda: Twilight Princess toont in een zaal vol gillende fans. En daarna zou ik eerlijk gezegd gewoon naar het oude PU-kantoor gaan, waar dat ook is. Nadenken over een vet stuk in het blad, een praatje maken met de legendes die er rondlopen en misschien zo'n reviewvergadering bijwonen – magisch."





"Ik durf het bijna niet te zeggen, maar ik ben daar bij geweest... en viel halverwege in slaap. Niet omdat de presentatie niet goed was. Maar het feest van de avond ervoor, gecombineerd met een jetlag, was me net wat te veel."



VIDEOGAMES & DERTIG JAAR PU

Iedereen die gaming een beetje volgt, weet dat videogames er bij het begin van de PU in 1993 heel anders uitzagen dan bijvoorbeeld het onlangs uitgekomen Starfield. En niet zo'n klein beetje ook. We doken de archieven in om de explosieve ontwikkeling van videogames gedurende dertig jaar PU in beeld te brengen.



1990

DE JAREN 90

De eerste PU plofte in juli 1993 op de mat. Videogames bestonden al een tijdje, en deze beginjaren van het blad stonden in het teken van 3D-graphics. De heilige graal om videogames van de speelhal naar de consoles thuis te brengen. Een soort pseudo-3D bestond al op o.a. de SNES met Star Fox. Je moest dan wel een speciale chip in de cartridge stoppen om de driedimensionale beelden op het scherm te krijgen. Dat moest allemaal makkelijker worden.

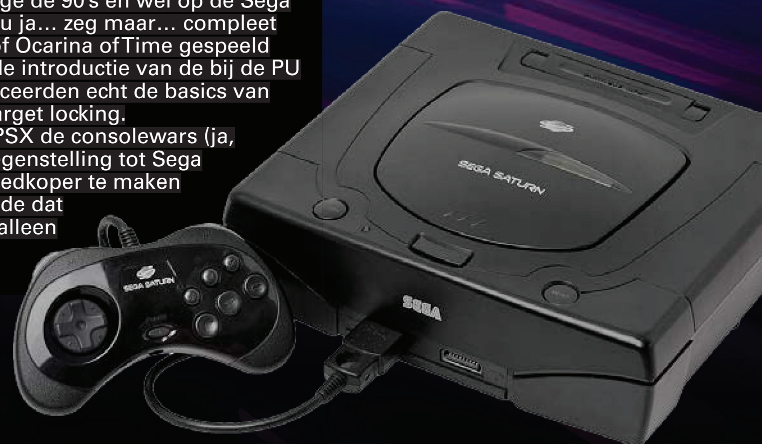




PC liep in deze jaren voor, maar er was in de 90's wel een enorme scheiding tussen wat je kon spelen op de consoles en de PC. Als je van strategygames, buildinggames, point-and-click-adventures en first-person shooters hield, moest je een PC-gamer worden. Voor action-adventures, platformers en fightinggames haalde je een console in huis. PC-gamers waren dan ook een totaal ander type gamer dan consolegamers.

De eerste 3D-games voor consoles verschenen pas halverwege de 90's en wel op de Sega Saturn en nieuwkomer Sony PlayStation. Die waren uhm, nou ja… zeg maar… compleet waardeloos. Het leek alsof de makers nooit Super Mario 64 of Ocarina of Time gespeeld hadden. Oh wacht, die kwamen pas een paar jaar later, met de introductie van de bij de PU zeer geliefde Nintendo 64. De games op dat platform introduceerden echt de basics van hedendaagse 3D-games, zoals een beweegbare camera en target locking.

Ondanks dat Nintendo de innovatie naar 3D leidde, won de PSX de consolewars (ja, die had je toen ook al!). Met een ruime marge. Oorzaak: in tegenstelling tot Sega en Nintendo, kozen zij voor de cd als opslagmedium. Veel goedkoper te maken en ook nog eens simpel te kopiëren. Een meesterzet die zorgde dat de PlayStations de winkels uit vlogen en veel ontwikkelaars alleen nog maar spellen voor de PS (en de PC) gingen maken.





TRAAG INTERNET

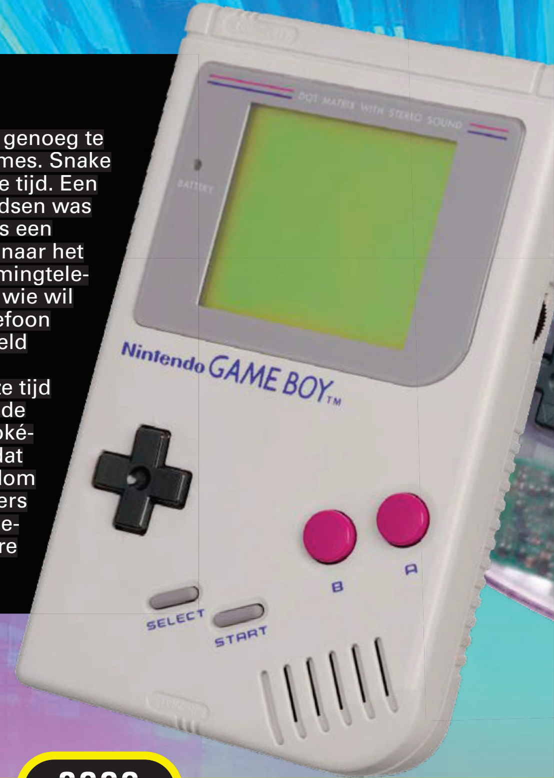
Eind jaren 90 ging iedereen rap aan het internet, maar snel was het allemaal niet. Websites bestonden vooral uit tekst en wat piepkleine fotootjes, die ook nog eens heel langzaam tevoorschijn kwamen. Een pornoplaatje downloaden was nog echt een belevenis. Vandaar dat PU het katern Eeuwig Leven had. Met daarin de door Jan Meijroos verzamelde cheatcodes, tips en andere slimmigheden om je mee door de populairste games te loodsen. In de PU stond ook reclame voor de hulplijnen van Nintendo en Sega. Jurjen werkte zelfs een aantal jaar voor die eerste. De redactie werd desondanks dagelijks vele malen gebeld door lezers die vastzaten in een game. Of Ed wist hoe je de vierde eindbaas linksachter in Castlevania kon verslaan...

Kennen jullie trouwens de inbelverbinding nog? Internet ging in het begin door de telefoonlijn. Er kon maar één persoon per huishouden op het internet en dan hoorde je een geluid dat we het beste kunnen omschrijven als 'R2-D2 die gemarteld wordt'. Geen idee waarom voor dat geluid gekozen is. De verbinding met de telefoon had het vervelende nadeel dat je tijdens online gamen altijd wel iemand onder de trap had staan schreeuwen die een belangrijk telefoontje moest plegen. Dat kon namelijk niet gelijktijdig. Voordeel van de brakke inbelverbinding was dat de redacteuren een goede smoes hadden om teksten te laat in te leveren. 'Sorry, maar de verbinding werkte niet.'

MOBIEL GAMEN

Mobiele telefoons begonnen goed genoeg te worden voor de eerste simpele games. Snake was een van de must-haves van die tijd. Een slang door een simpel doolhof loodsen was de talk of the town. Je kocht er zelfs een Nokia voor. Dat succes steeg ze zo naar het hoofd dat de Finnen een heuse gamingtelefoon lanceerden, de N-Gage. Want wie wil er nu niet bellen met een grote telefoon met een flink scherm dat je gekanteld tegen je oor moest aanhouden...

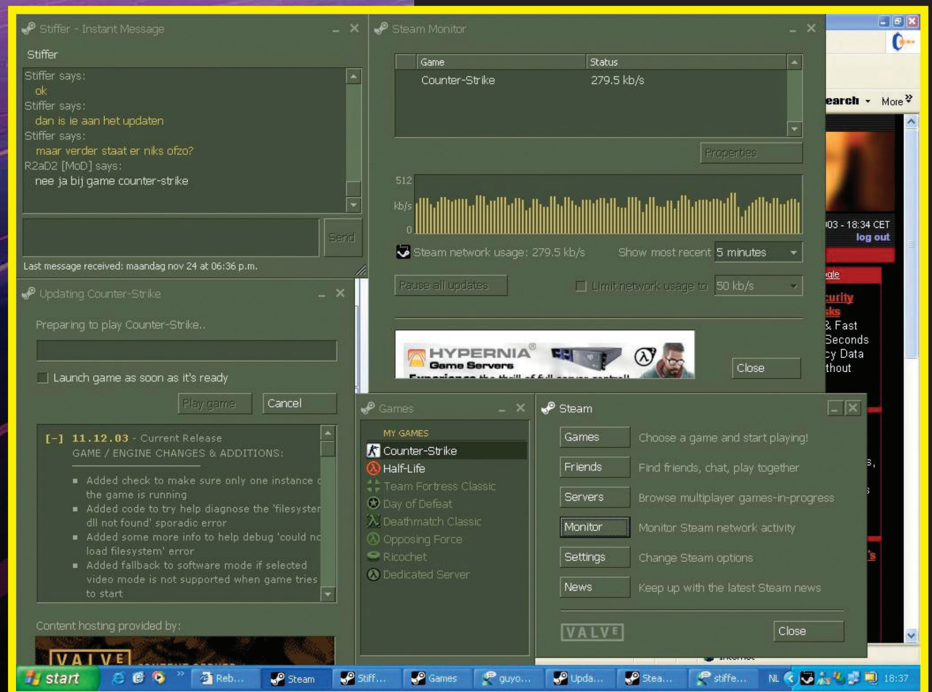
Het was echter Nintendo dat in deze tijd de handheld-bizz domineerde met de Game Boy en de Colour-variant. Pokémon was in Nederland geland en dat hebben we geweten. De hype rondom iedere nieuwe generatie zakmonsters is vanaf dat moment constant gebleven. Een prestatie die weinig andere franchises kunnen evenaren.



1998 1999 1999 2000

DE 00'S

Met de komst van het breedbandinternet en het uitrollen van mobiele telefonie, veranderde zo'n beetje alles. PU ging meer online doen en steeds meer gamenieuws kwam vlot naar buiten via diverse gamesites, waaronder natuurlijk het Powerweb. Daar kon je in 2001 lezen dat Sega de handdoek in de ring gooide. Ze hadden in 1998 de vooruitstrevende Dreamcast uitgebracht, maar die console maakte geen geld. Ze gingen permanent multiplatform en plotseling kon je Sonic-games op de consoles van Nintendo en Sony spelen. Het einde van een era!







GRIMMIGE GAMES VOOR EEN GRIMMIGE WERELD

Multiplayer werd dankzij breedbandinternet eindelijk echt huge. PC liep natuurlijk voor op dit vlak, maar Microsoft was voor de console een pionier met de combinatie van de Xbox, Xbox Live en Halo. De besturing van de Xbox-controller wordt nog steeds voor bijna elke FPS gebruikt. Een hele generatie gamers is bovendien groot geworden met de multiplayer van de Halo-serie. Of ze het nu leuk vinden of niet, franchises als Call of Duty, Battlefield en Destiny zijn er allemaal schatplichtig aan.
Games werden door de steeds realistischere graphics ook meer 'volwassen' of zelfs ronduit grimmig, wat paste bij de sfeer in de echte wereld - die ook niet zo gezellig was in deze jaren na de 11 september-aanslagen. Dat zag je in de games terug. Zelfs Nintendo wisselde hun vrolijke rode logo in voor een zilveren, waardoor ze opeens op een verzekeringsmaatschappij leken.
De donkere tijden leverden echter ook heel wat klassiekers op: Gears of War, Dragon Age: Origins, GTA IV, Call of Duty: Modern Warfare en natuurlijk The Last of Us. Zoals Cruijff al zei: "Elk nadeel heb z'n voordeel."



2002





2006

PIRATERIJ EN VALVES OPLOSSING

Terwijl consoles zoals Xbox en de PS2 de eerste voorzichtige stapjes richting online gaming zetten, had PC-gaming een groot probleem. De floppiedisk was ingewisseld voor de cd-rom. En die werden massaal gekopieerd. Fabrikanten brachten veiligheidscodes en andere online beschermingen aan, maar die waren makkelijk te omzeilen dankzij datzelfde internet en de vele ijverige gamers.
De piraterij ging zelfs zover dat sommige analisten dachten dat PC-gaming op sterven na dood was en consoles voortaan de enige commercieel interessante plek voor gaming zouden zijn. Daar hadden ze echter buiten Valve gedacht. De mannen en vrouwen van Gabe Newell haalden hun schouders op en brachten alsnog Half-Life 2 uit in 2003. Daarvoor moest je de game dan wel digitaal koppelen aan een zogenaamde Steam-client. Op die manier wist Valve dat je een echt exemplaar had gekocht. Raar toentertijd, vandaag de dag volstrekt normaal. Steam sloeg aan en vanaf 2008 mochten ook andere ontwikkelaars hun games aanbieden via de service. De rest is geschiedenis. PC-gaming leeft nu meer dan ooit en 70 procent van alle PC-games wordt via Steam gekocht.

NINTENDO MAAKT GAMES VOOR MOEDERS

Alleen Nintendo leek in die jaren nog vrolijke games te durven maken. Maar na de slechte verkopen van de GameCube (nu moeilijk te geloven, maar slechts weinige gamers wilden die geinige paarse kubus in huis hebben), zaten ze wel een beetje in de problemen. De Japanners maakten vervolgens een paar gekke sprongen, zoals met de Nintendo DS, met twee schermen en een touchscreen, en de Nintendo Wii, die niet veel krachtiger was dan de GameCube en motion-controls had. Hardcore gamers deden er lacherig over, maar je moeder, tante en oma's snapten in één keer hoe de tennisgame van WiiSports werkte. Plotseling wilde de non-gamer een Nintendo Wii of DS in huis. Nintendo speelde er gretig op in, met Brain Training, WiiFit en nog meer casual spelletjes, en harkte het geld binnen. Voor ons gamers misschien kut, maar het is wel de reden dat Nintendo vandaag de dag de Switch nog kon maken.







DE IPHONE KOMT UIT

Nintendo's ceo Satoru Iwata zinspeelde een paar jaar na de komst van Wii erop dat Nintendo meer een lifestylebedrijf wilden worden en noemde Apple hun grootste concurrent. Die hadden inmiddels de iPhone en iPad geïntroduceerd en daar kon je ook op gamen. Dat waren in het begin nog betaalde games, maar na een tijdje ontdekten gamemakers dat gratis games met in-app-aankopen veel meer geld opleverden. Dit type game werd gaandeweg de standaard voor smartphonegames en uiteindelijk ook deels voor games op de PC en consoles. Free-to-play bleek dé manier om de casual gamer te bereiken. Waar er vroegah na de release van een game misschien een uitbreiding verscheen, daar zijn in-game-aankopen en DLC vandaag de dag de norm. Er wordt ook meer geld mee verdiend dan de verkoop van de games zelf. Wie had dat ooit gedacht...



2010 EN VERDER

Omdat mensen financieel nog moesten bijkomen van de recessie, brachten de PS4 en Xbox One niet een megagrote stap qua hardware. Wel hadden Sony en Microsoft hele andere visies op de toekomst van gaming. Xbox One wilde een heel breed multimedia-apparaat worden. Sport, tv, films, etc. Ze vergaten daar echter alleen boeiende games aan te voegen. Plus de console moest altijd online. Nu volstrekt normaal, toen not done.
Dat betekende vrij baan voor Sony. Het bedrijf schoot uit de startblokken en toonde een hoop vette, exclusieve games tijdens de PS4-onthulling. Ze speelden ook sluw in op Microsofts rommelige boodschap dat je geen tweedehands games meer kon spelen op de Xbone. De gamers kotsten erop en de PS4 werd almachtig. Tot op de dag van vandaag is Microsoft nog steeds bezig die schade weg te werken.

2007 — 2009 — 2010



BLOEIENDE INDIESECTOR

Qua geld was het trouwens nog geen vetpot in die tijd. Rond 2007 ontstond namelijk de grootste financiële crisis in honderd jaar tijd. Niemand had dus trek in nieuwe consoles, waardoor de Xbox 360, Wii en PS3 een stuk langer moesten door draaien. De fabrikanten introduceerden onder andere de Kinect en de PlayStation Move. Door alle motion-controls voerden casual game-ervaringen een tijd lang de boventoon. Gelukkig voor ons verdwenen ze na een tijd ook weer. Gamen doe je op je ass en met een controller of muis.
Gelukkig was er inmiddels ook een bloeiende indiesector ontstaan. Door de steeds hogere ontwikkelkosten van games, werden bepaalde genres (horror, strategy, 2D-platformers) met uitsterven bedreigd. Kleine, onafhankelijke ontwikkelstudio's brachten die genres met compacte games weer terug uit de vergetelheid. Misschien nu moeilijk voor te stellen, want deze genres zijn inmiddels weer huge!

STREAMEN STEEDS GROTER

Rond de moderne consolelanceringen merkte je steeds meer hoe belangrijk social media was geworden voor de promotie van games. Hele presentaties werden gelivestreamd en van commentaar voorzien. Door wie? Door iedereen! Trailers sprongen gelijk online op YouTube en websites. En na de lancering kun je als gamer zelf de hele game streamen via Twitch. Wie weet verdiende je er ook nog wat mee. Media was hierdoor niet langer het exclusieve domein van professionals zoals ons. Iedereen kon het. Natuurlijk niet zo goed als ons, maar toch.
De mogelijkheid om games online via het snelle internet door middel van streams en beta's bij de gamers thuis te brengen, was super tof, maar verneukte wel onze E3. Waarom bakken geld uitgeven aan dure stands en vervelende journalisten, als je ook op goedkope wijze alle gamers thuis kunt bereiken?









DIGITAAL GROTER DAN FYSIEK

De snelle digitalisatie zorgde voor een grote verandering in de verkoop van games. Aan het einde van dit decennium zag je voor het eerst meer consolegames gedownload worden dan dat ze in een doosje werden verkocht. Voor telefoon- en PC-gamers de normaalste zaak van de wereld, maar veel consolegamers zijn ook in 2023 nog gesteld op hun schijfjes en cartridges. De huidige generatie Xbox en PlayStation had gelijk vanaf de lancering een variant zonder discdrive en dat wordt voor de next-gen mogelijk de standaard. Het scheelt de producent namelijk een bak geld, wat meer winst betekent.

Xbox ging nog een stapje verder en introduceerde Game Pass. Zeg maar hun 'Netflix van de Videogames'. Betaal een vast bedrag per maand en je krijgt een enorme bieb aan oude en nieuwe games om te spelen, op Xbox én PC. Microsoft kon ook niet anders. De totaal mislukte launch van de Xbox One had de kans om PlayStation op de ouderwetse manier te verslaan tenietgedaan.



2012

2017

2017







NINTENDO GAAT HYBRIDE

Nintendo maakt het makkelijker voor zichzelf. Hun consoles kwakkelden qua verkoop (met als dieptepunt de Wii U), maar hun handhelds blijven onveranderd populair. Moesten ze nu een keuze maken? Nee hoor. De volgende console, de Nintendo Switch, werd er een met een scherm die je gewoon mee kan nemen onderweg. Het is inmiddels de bestverkochte Nintendo-console ooit. Het inspireerde Valve ook om hun eigen draagbare PC-ervaring te ontwikkelen met daarop de complete bibliotheek van Steam, net als vele andere bedrijven.

Er is dus een hoop veranderd. En veelal in het positieve. Gaming is uitdagender, groter en toegankelijker geworden. Je kunt ook meer games voor minder geld spelen dan ooit! En je hoeft er niet eens de deur voor uit. Er is ook voor ieder wat wils. Genres die twintig jaar geleden op sterven na dood waren, zijn dankzij de indies weer springlevend. En waar je vroeger een maand moest wachten om te weten te komen of een game goed was, daar kun je vandaag elke dag naar duizenden kanalen kijken die de games spelen en bespreken. Feitelijk heb je de PU niet meer nodig.

Ware het niet dat wij dat alles gewoon twee keer zo goed doen als de rest. In 1993 en nu, dertig jaar later, nog steeds.



VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"HAD ONDER ANDERE MOEILIJKHEDEN MET MIJN OUTLOOK-ACCOUNT."



Volgende keer mag je 'm faxen, Dwayne.

"IK ZIT IN JAPAN!"


En nog leverde Jacco z'n bijdrage op tijd in.

"IK MOET NOG EVEN MIJN OUDE TELEFOONS IN DUIKEN VOOR FOTO'S."


Hopelijk geen Nokia's, dat zou pijn doen.

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"MIJN OUDERS HADDEN WEL IETS BIJZONDERS GEZIEN – IN HET AUTOMUSEUM TE ASSEN NOTA BENE: EEN TV-SCHERM WAAROP JE MET EEN DRAAIKNOP STREEPJES KON BEWEGEN OM EEN STIP HEEN EN WEER TE KAATSEN."


Het Automuseum, ja. Want je kunt nergens zo goed gassen als in Assen.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"[..] IS MAGISCH, EN ZONDER TWIJFEL EEN VAN DE BESTE GAMES DIE IK OOIT HEB GESPEELD."



Cody ziet het licht!

REVIEWS

IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD

- Fort Solis
- Smurfs Kart
- Trine 5
- Armored Core VI
- Shadow Gambit: The Cursed Crew
- Atlas Fallen

OOK 30

Geweldige games die de dertig aantikken

Natuurlijk vieren we in dit magazine het prachtige jubileum van dertig jaar Power Unlimited, maar laten we niet vergeten dat we niet de enige zijn die deze mijlpaal hebben bereikt. Dat geldt namelijk ook voor (onder andere) de allereerste Star Fox, Mortal Kombat 2, objectief gezien de beste Mega Man-ooit en nog genoeg andere felicitatiewaardige iconen. Het leek Jacco en Cody wel zo leuk om even een felicitatierondje langs de retrovelden te doen.


Zeg Cody, waarom doen wij deze feature eigenlijk? Wij zijn zelf niet eens 30…


Geloof het of niet, maar ook ik word dit jaar 30. Ik stel dan ook voor dat je het felicitatierondje aftrapt door mij persoonlijk te feliciteren.


Gefeliciteerd, Cody.


Bedankt! Alright, laten we beginnen met de beste Mega Man-game ooit: Mega Man X!

MEGA MAN X



Drie jaar na de release van de SNES besloot Capcom eindelijk een next-gen Mega Man-game te maken: Mega Man X. Wat we toen nog niet wisten, is dat Capcom met Mega Man X niet alleen een nieuw hoofdpersonage introduceerde, maar tegelijkertijd een van de beste actieplatformers op de markt bracht. De sprong van Mega Man 6 naar Mega Man X is gigantisch en een goede casus van de kracht van de SNES. Want naast nieuwe gameplaymechanieken als walljumpen en dashen, konden we voor het eerst in de Mega Man-geschiedenis de input van de knoppen veranderen, wat een echte 'next-gen feature' was in 1993. Daarnaast werden we getrakteerd op dynamische achtergronden, haarfijne sprites en de beste platformactie in de franchise tot dan toe. Wat Mega Man X misschien nog beter onderscheidde van zijn voorgangers, was het feit dat er zowaar sprake was van worldbuilding en samenhang. Zo word je direct na het opstarten van de game in de intro gegooid – die ook als tutorial geldt – en maak je kennis met de plot en de badguys van de game. Vervolgens wordt de



samenhang van de verschillende levels verduidelijkt met een map die je vanuit het menu kunt selecteren, en heeft de volgorde waarop je de bazen verslaat invloed op de overige levels, wat een strategische laag aan het geheel toevoegt. En dan hebben we het nog niet eens over het gevoel van voortgang gehad dat het vrijspelen van armorstukken en vaardigheden biedt. Gefeliciteerd Mega Man X, je bent een kunstwerk!







THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

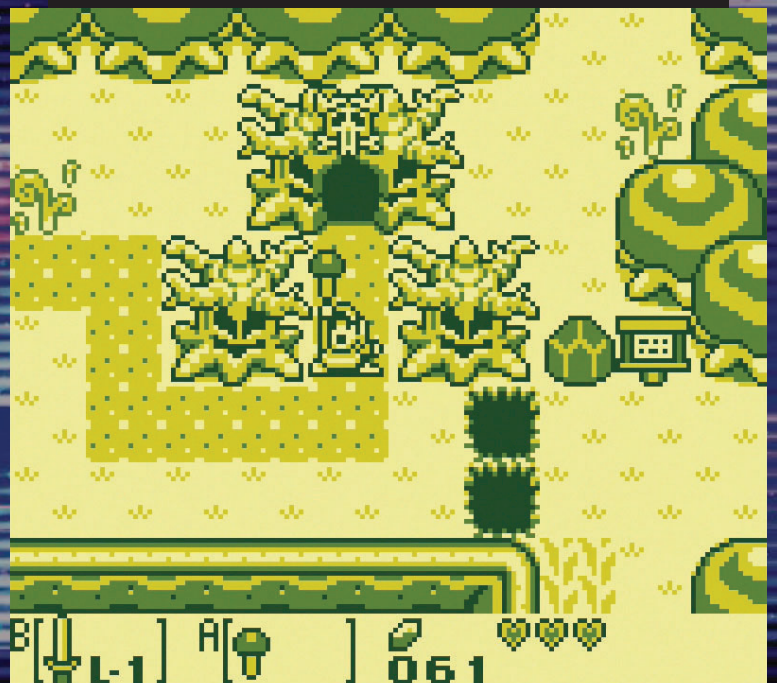


'Weet je wat, laten we een spelletje maken dat volledig schijt heeft aan alle bestaande Zelda-conventies en begrippen als de Tri-Force en Prinses Zelda volledig negeren. En om het helemaal memorabel te maken, zeggen we achteraf gewoon dat het allemaal een grote droom was, die op Link werd geforceerd door een gigantische vis. Op die manier weten we in elk geval zeker dat ieder kind zijn eerste existentiële crisis op vroege leeftijd kan ervaren!' Dat zal ongeveer de pitch van regisseur Takashi Tezuka aan Miyamoto voor Link's Awakening zijn geweest.
Best een goeie pitch, eigenlijk. En achteraf zeker, want in de dertig jaar na de Game Boy-release werden we nog zeker vier keer getrakteerd op nieuwe versies van de game. Of het nou om een revisie, remaster, port of zelfs een complete remake gaat, Koholint Island blijft een van de meest fascinerende Zelda-werelden om in rond te lopen. De inwoners zijn eigenaardig, de dungeons boeiend en het bevat een verrassend grote spelwereld voor een handheldgame. Daarnaast zijn er on-Nintendo-achtig veel referenties naar andere franchises te vinden en spat de creativiteit ervanaf. Is het de beste Zelda-game ooit? Nee, zeker niet. Maar de meest fascinerende Zelda-game is het zeker.

KIRBY'S ADVENTURE

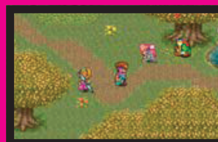


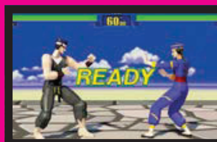
Velen noemen Kirby's Dreamland voor de Game Boy de oorsprong van Nintendo's roze mascotte. Technisch gezien is dat natuurlijk zo: dit was het allereerste avontuur dat Smash Bros-bedenker Masahiro Sakurai samen met Miyamoto en Iwata voor de jonge spelers bedacht. Toch kwam Kirby pas écht tot uiting in de NES-game Kirby's Adventure. Niet alleen veranderde hij van lijkbleek in een vrolijke roze bal, maar ook werd het fundament voor zo'n beetje de hele franchise gelegd.
Kirby's Copy-vaardigheden waren dertig jaar geleden namelijk een bijzonder innovatieve toevoeging. Ik bedoel: in plaats van net als in elke game vijanden neermeppen of -schieten, kon je ze opeens opzuigen en tot wel 24 verschillende ability's krijgen! Opeens kon je de koddige monsters terugpakken met hun eigen vaardigheden in een nota bene veel uitgebreidere titel dan op de Game Boy, inclusief een aantal iconische minigames. En laten we niet vergeten hoe bijzonder het eigenlijk is dat Kirby tussen al die vingerbrekende, megafrusterende platformers gewoon lekker toegankelijk was. Iedereen kon Kirby spelen dankzij een autosave en oneindig veel levens, en dat is vandaag de dag nog steeds zo. Petje af!



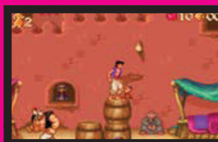
Nog meer games die 30 worden

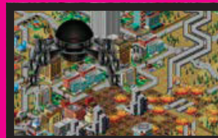
Naast Cody en de games op deze pagina's zijn er nog meer titels die in 2023 30 jaar worden. Denk aan:

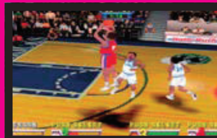

Secret of Mana

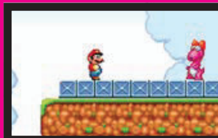


Virtua Fighter


Disney's Aladdin


Sim City 2000


NBA Jam


Super Mario All-Stars



MYST



Myst is een game die op het juiste moment verscheen en praktisch de wereld veroverde. Dankzij de komst van cd-roms voor PC's was er – samen met de explosieve vooruitgang in hardwarekracht – opeens een hoop meer mogelijk in games. Ontwikkelaar Cyan gebruikte die opslagruimte niet om zomaar een 3D-game te maken, maar voor het maken van vooraf gerenderde 3D-werelden. Myst werd daarom die game die je pa bij z'n printer, strategy guide of pak batterijen kreeg: het was werkelijk prachtig om te aanschouwen. Zes miljoen mensen speelden het.

Maar ik gok dat een man of tien hem slechts heeft uitgespeeld, want Myst staat er ook om bekend ontzettend ingewikkeld te zijn. Zonder enige introductie dropt het je op een surrealistisch eiland waarop je puzzels oplost. De context en uitleg van die puzzels vind je in boeken verspreid over de wereld, waar je zelf naar op zoek moet. Veel dingen kostten dan ook uren om uit te vogelen en zouden de hedendaagse gamer he-le-maal gek maken. Toch deed Myst ook een hoop voor het huidige gamelandschap: het feit dat games als The Witcher 3 je meer verhalen vertellen in boeken is te herleiden naar deze eigenzinnige puzzelgame. Ook hebben we titels als The Witness en Dear Esther te danken aan dit experiment van Cyan.





DOOM



Het feit dat je DOOM letterlijk op zwangerschapstests kunt spelen zegt genoeg over hoe iconisch het is. DOOM betekende misschien wel het échte begin van first-person shooters, een schok die menig schietspel daarna heeft beïnvloed. Het is lastig te zeggen wat DOOM nou zo goed of populair maakte, al hielp het dat de eerste negen levels voor noppes op een floppy verkrijgbaar waren.

Maar er was veel meer dan dat. DOOM speelt nog altijd megasoepel, hoewel je enkel op de horizontale as richt. Kogels ontwijken, demonen voor hun hoofd shotgunnen en rondrennen als een gek was waar je DOOM voor speelde. Ondanks de voor zijn tijd al matige graphics en het gebrek aan verhaal zit er ook een zeker horrorelement in de game. Net als in de meest recente delen zat je zwetend achter je PC, hopend dat je die bloederige slachtpartij in het donker overleefde. De muziek, de wapens, de levels; DOOM is onvermijdelijk als we het hebben over de meest invloedrijke games. Gefeliciteerd!





MORTAL KOMBAT II

Ah, Mortal Kombat, een franchise die veel hoofden deed draaien vanwege de realistische graphics, levensechte personages, gedetailleerde achtergronden, vliegende organen en – toepasselijk genoeg – draaiende hoofden. Vooral bekend van de arcadehal maakte ontwikkelaar Midway Games zich in 1993 op voor de volgende game in de franchise, Mortal Kombat II. Nadat de good guys het moesten afleggen in het eerste deel, speelt Mortal Kombat II zich af in Outworld, een vijandelijk rijk waar een heleboel enge personages wonen. Deze vernieuwde setting zorgt ervoor dat naast de gameplay en gevechtseffecten ook de maps net effe anders aanvoelen.
Natuurlijk, het gewelddadige karakter trok de aandacht van het publiek, maar laten we niet vergeten dat Mortal Kombat II grote stappen heeft gezet op gebied van gameplay. Zeker de vingervlugge knoppencombinaties om unieke aanvallen mee uit te voeren zijn tekenend in Mortal Kombat II, en al helemaal in combinatie met de hoge moeilijkheidsgraad. Dat zorgde ervoor dat Mortal Kombat in plaats van alléén een gimmick ook gewoon een knettergoeie fighter werd die dertig jaar later nog steeds nieuwe delen presenteert en zich makkelijk kan meten met concurrerende franchises als Street Fighter en Tekken.



STAR FOX



Doe je gordel maar om, want de geschiedenis zit vol met hete feitjes. Alleen de naam al, die in Europa werd veranderd naar 'Starwing' omdat er ergens in Duitsland een bedrijf zat met de naam Star Vox. Of het bedrijf Argonaut, dat Nintendo op E3 1990 benaderde met het idee een 3D-chip in hun cartridges te stoppen. Deze MARIO-chip (Mathematical Argonaut Rotation I/O) werd later de Super FX-chip en zorgde voor revolutionaire driedimensionale graphics op de SNES.
Star Fox zelf is eerlijk gezegd verder een typische grondlegger van alweer een van Nintendo's franchises. Hoewel de graphics voor die tijd mindblowing waren, was het in de basis gewoon een on-rails ruimteshooter met power-ups en eindbazen. De gesprekken tussen Star Fox, Falco en andere vrienden gaven de game echter een hoop persoonlijkheid, en het was prijzenswaardig dat er drie unieke routes door de game waren. Star Fox mag dan niet zo legendarisch zijn als het N64-deel, het is een bijzonder stukje gamegeschiedenis. Ook dat mag worden gevierd.



TOT SLOT...

Wauw, dat waren een hoop iconische games!

Ja, bizar om te zien hoeveel invloed deze titels hebben gehad op de games die we vandaag de dag spelen.

Precies, het is bijna alsof we eigenlijk al heel ons leven dezelfde games met dezelfde settings, gameplay en vergelijkbare personages in langlopende franchises spelen.

Of misschien is het leven gewoon saaier als je 30 bent. We gaan het binnenkort uitvinden...

POWER UNLIMITED PRESENTEERT:

30 JAAR GAMES EN PU-EXPOSITIE IN BEELD EN GELUID

KORTINGSCODE: PU2023
Via BeeldenGeluid.nl

Jawel, je leest het echt goed. Power Unlimited organiseert in samenwerking met Beeld en Geluid een expositie in het museum van Beeld en Geluid, waarbij we je willen meenemen op een reis door dertig jaar videogames en dertig jaar Power Unlimited!



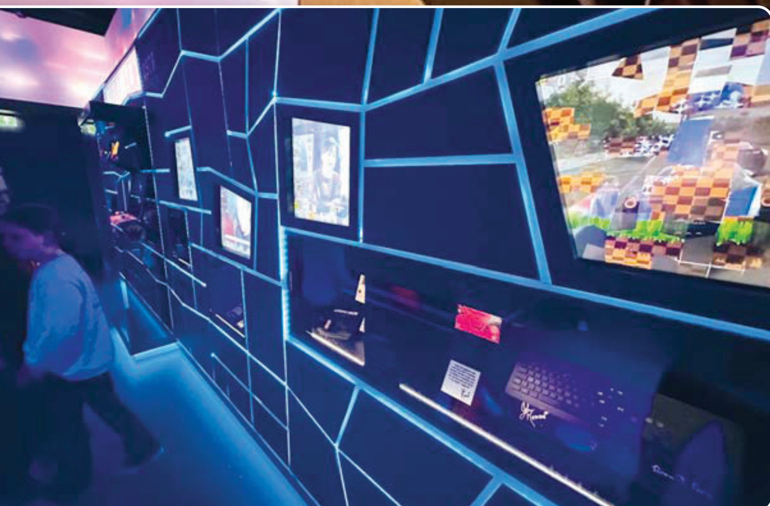


Oktober is traditiegetrouw de maand dat je wel ergens naar een beurs kunt gaan waar videogames centraal staan, en wij dachten: laten we het iets anders doen nu we dertig jaar bestaan. Want als je naar een museum kunt gaan voor films en muziek, waarom dan niet voor ons favoriete medium? De vrienden van Beeld en Geluid dachten er gelukkig hetzelfde over en laten zij nou net een media-museum hebben, dus... 'tadaa': nu zijn we overuren aan het draaien om je straks een mooie reis te geven door dertig jaar videogaming en dertig jaar PU. Dit in het hart van de media, daar waar Linda de Mol die geinige quizjes opneemt en Ron Brandsteder van showtrappen af komt dartelen: het Mediapark. Naast het station (jeweetwel, zo'n ding waar een trein stopt) vind je het museum van Beeld en Geluid, waar ze alle media proberen te archiveren en jou, in het gigantische en vernieuwde museum, een mooie kijk geven op wat er allemaal wordt gemaakt in ons kikkerlandje op het gebied van media. Daarbij mogen Power Unlimited en videogames natuurlijk niet ontbreken. Nu was er in het pas opnieuw geopende museum al een hele mooie afdeling ingericht voor videogames, maar Beeld en Geluid vernam dat we dit jaar dus dertig jaar bestaan en gaf ons een prominente plek, midden in het museum, om daar drie weken lang ons verhaal te vertellen!

Vet toch? Dus vanaf 7 oktober tot en met 29 oktober vind je onze expo in Beeld en Geluid, als gratis extra als je naar het museum gaat. En wil je speciaal voor ons komen? Dat kan, dan kan je dus ook extra gratis naar het 'teringtubbie'-pak van Bart de Graaf kijken. Nou ja, gratis... je moet wel effe entree betalen - of je hebt een museumkaart, dan loop je als ware VIP naar binnen - maar dat overleef je ook wel weer. Maar goed, deze laatste maanden van het jaar zijn duur, met al die feestdagen, de kachel die weer aan moet en de games die gescoord moeten worden, dus wat dacht je van 30 (nee, dit is geen toeval) procent korting? Lekker toch! Dus als je besluit richting Hilversum te fietsen, bestel dan je kaarten via beeldengeluid.nl en voer de kortingscode 'PU2023' in bij het bestellen. Cadeautje van ons, voor jou, geen dank.



















PRIJSLIJST

Leeftijd	Prijs
0-7 jaar	Gratis
8-17 jaar	€12,50
18+ jaar	€19,50
CJP-pas	€9,50

(Museumpas geldig)





WAT KRIJG JE TE ZIEN?

Stel je voor: je betreedt de expositieruimte en wordt getrakteerd op dertig jaar aan gamegeschiedenis, van de pixelperiode tot games met de meest verbluffende next-gen graphics, en dat allemaal in een PU-jasje. Bereid je voor op een overvloed aan nostalgie tijdens een interactieve tentoonstelling waarin we je meenemen in de vaderlandse gamegeschiedenis en de ontwikkelingen van de afgelopen jaren. Verwacht levensgrote PU-covers, loslopende PU-redacteuren, live-opnames van Powerpraat, streams en Bonuslevel, retroconsoles, nieuwe consoles, unieke items die we over de afgelopen jaren hebben verzameld en moderne gameapparatuur van Predator... en je kan er voor het eerst Spider-Man 2 spelen!

De **opening** op **7 oktober** is tijdens de **Dutch Media Week**. Dan is er nog veel meer entertainment in Beeld en Geluid, en op deze zaterdag zijn er verschillende lezingen van bekende namen uit de wereld van videogames. Ook kun je de finale van het Rocket League-toernooi begluren. Het is toch herfstvakantie, dus doe lekker iets cultureels, ga naar de PU-expositie in Beeld en Geluid. We zien je daar! ✖



CODY REVANCHEERT ZICH MET ... SUPER MARIO

Je zou maar alle sterren in Super Mario 64, alle maantjes in Mario Odyssey en zelfs alle blauwe munten in Mario Sunshine hebben verzameld, maar het hebben nagelaten om Super Mario Galaxy uit te spelen. Dan mag je je wel even goed schamen. Zeker als je net als Cody een volledige Nintendo-podcast presenteert.

Oké, allereerst: waarom heeft niemand mij in godsnaam verteld dat je Luigi kunt vrijspelen? Als ook maar één van jullie mij dit had gemeld had ik dit gehele stuk niet eens hoeven typen, dan had ik in 2007 wel even doorgezet. Bij voorbaat wil ik dus even duidelijk maken dat het allemaal jullie schuld is. Nee, zonder grappen, ik heb er in 2007 ook wel even van genoten, want Mario, maar ik vond die verschillende zwaartekrachten en kleine planeten maar niets. ‘Doe mij maar gewoon de klassieke Mario-opzet, het liefst ergens in het Mushroom Kingdom zonder al die vervelende space-mechanieken.’ Inmiddels kots ik van deze uitspraken, en doet ‘t fysiek pijn te moeten refereren naar woorden als ‘doorzetten’. Geen zorgen, ik heb mijn leven gebeterd, en daar ben ik deze rubriek (en Jacco en Jurjen) eeuwig dankbaar voor.

NOSTALGIE OF MAGIE?

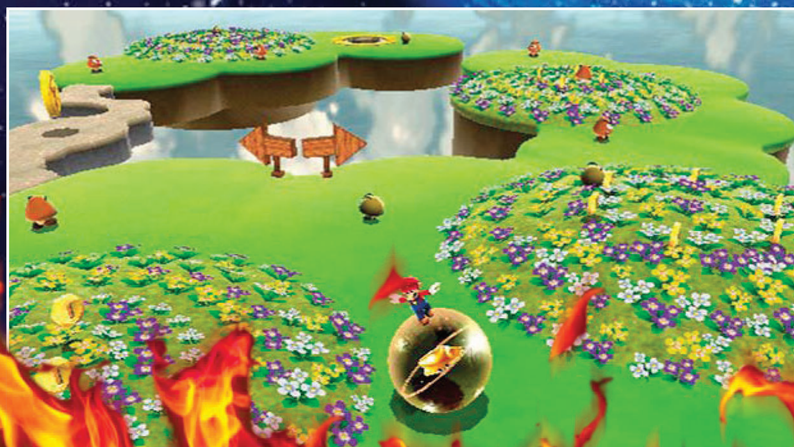
Voor iedere 3D Mario-game is er minstens één PU-redacteur die beweert dat het de beste uit de reeks is. Zo weet ik dat Marvin bij Super Mario Sunshine zweert, en dat Martin volmondig Odyssey schreeuwt wanneer hem de vraag wordt gesteld. Dit ligt anders dan bij bijvoorbeeld Mario Kart, daar roept iedereen unaniem: Mario Kart: Double Dash!! Wacht, dat is niet zo? Whoops... Wat ik probeer te zeggen is dat de meningen rondom Mario-games doorgaans wat meer uiteenlopen dan bij andere franchises. Zo kunnen we relatief veilig stellen dat Uncharted 2 de beste Uncharted is, en zal je ook weinig vijanden maken wanneer je zegt dat de eerste BioShock uiteindelijk beter is dan de vervolgdelen. Bij Mario-games heb ik het idee dat dit anders ligt; vaak heb je de warmste herinneringen bij het eerste deel dat je speelde en benoem je deze zonder pardon als de beste van de reeks.

Mijn hypothese was dan ook dat dit de reden was waarom mede-Bonuslevel-presentator en algemene goedzak Jacco Peek consequent Super Mario Galaxy als beste 3D Mario-game ooit benoemde. Tot ik werd geconfronteerd met de legendarische Super Mario Galaxy-review van Jurjen, die de game een dikke 100 gaf. En laat het duidelijk zijn dat dit niet zijn eerste Mario-game was. Heb ik Super Mario Galaxy destijds toch te vroeg afgeschreven? Heeft Jacco gelijk? Is die snor van Mario wel echt? Besta ik wel echt? En is dit wel het echte leven? De hoogste tijd voor een revanche.

Game: Super Mario Galaxy
Release: 1 november 2007
Reden van niet spelen: Ik was een koppige tiener van 13 die er heilig van overtuigd was dat Mario níét in de ruimte thuishoort. Dat heeft me kennelijk dusdanig dwarsgezeten dat ik de game snel heb weggelegd.
Verouderd: Oh, absoluut niet. Alles voelt nog precies aan zoals het aan zou moeten voelen. Dat is ook een beetje het voordeel van zo’n unieke console als de Wii. En als je de Wii-versie toch te ouderwets vindt, kun je altijd nog de 3D All-Stars-versie spelen, ook al gaan die voor ongeveer 150 euro tegenwoordig.
Aanrader: Ga Super Mario Galaxy nou maar gewoon spelen, of je nou iets met Mario - of in het verlengde daarvan Nintendo - hebt of niet. Het is verplichte kost. En als deze tekst je niet overhaalt, dan kunnen al die schattige Luma’s dat vast wel doen - zo cute!

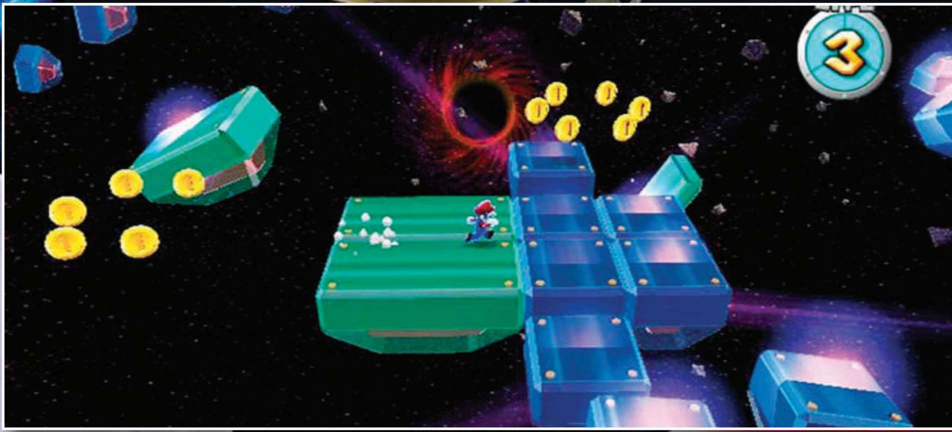
HIER IS DAT FEESTJE

Voordat we dieper ingaan op het feit dat ik er volledig naast zat (spoiler), even een klein geschiedenislesje over de ontwikkeling van Super Mario Galaxy. Effectief vond de ontwikkeling van Super Mario Galaxy













GALAXY

plaats van 2004 tot 2007, maar een leuk feitje is dat er in 2000 al een soort blauwdruk voor de game lag en dat deze zelfs al eens op een beurs genaamd SpaceWorld 2000 (niet te verwarren met de Nimbus 2000 van Harry Potter) werd getoond. Het concept ging onder de naam Mario 128 en was enkel bedoeld als techdemo voor die opkomende paarse Nintendo-console. Enfin, de techdemo werd een succes en men geloofde de hype van de GameCube direct. Nu hoor ik je denken, maar Mario Galaxy kwam pas op de Wii uit, hoe zit dat dan? Nou, het was nooit de bedoeling om een volwaardige Mario-game als Mario 128 te maken, maar Yoshiaki Koizumi kon een verder uitgewerkt concept niet loslaten en ontwikkelde verschillende prototypes gebaseerd op Mario 128. Hierin speelde hij met verschillende zwaartekrachten, vormen, obstakels en power-ups. Uiteindelijk liet hij één van deze demo's spelen door Miyamoto, et voilà, de ontwikkeling voor Super Mario Galaxy kon beginnen.



Je kunt dus stellen dat regisseur Koizumi belangrijk is geweest voor de ontwikkeling van het ruimteavontuur van onze besnorde loodgieter. En wat misschien nog wel een grotere prestatie van Koizumi is geweest, is dat het hem is gelukt om een sterk verhaal in een Mario-game te fietsen, zonder dat het ten koste gaat van de gameplay; iets waar Miyamoto berucht hard voor waakt. Dit verhaal wordt in de openingsscène van de game al leuk geïntroduceerd wanneer je als speler wordt meegenomen naar het mooiste feestje in het Nintendo-universum: The Star Festival. Net alleen grafisch is het feest erg mooi voor zijn tijd, maar ook qua symboliek is het iets om nooit te vergeten. Al leer je de werkelijke impact ervan pas later in het spel. The Star Festival vindt eens in de honderd jaar plaats om het voorbijrazen van een speciale komeet te vieren. Je vraagt natuurlijk direct af waarom dit feest zo groots gevierd wordt en wat deze komeet zo bijzonder maakt. Nou goed, later leer je dat de langsrazende komeet eigenlijk... nee, oke. Ik zal het niet spoilen, ook al is de game vijftien jaar oud. Maar dan moet je me wel beloven dat je Rosalina's Storybook gaat lezen in de grandioze Comet Observatory.

MAMMA MIA, WAT CREATIEF...

Een ontroerend verhaaltje in een Mario-game verstoppen is een puike prestatie, maar als het spel verder ruk is ga je bij mij alsnog geen hoge ogen gooien. En hoe maak je de wereld en gameplay net zo interessant als Mario 64, zonder dat je een volledige spuitmachine aan Mario's rug bindt? Hoe leuk Mario Sunshine ook is, van een herbruikbaar basisconcept voor de volgende twintig jaar 3D Mario-games kunnen we niet spreken. Over Mario 64 gespro- »

JACCO HAD GELIJK



Wacht even, Cody geeft me gelijk? Nouja, het is ook gewoon zo: Mario Galaxy is een meesterwerk. Wat mij betreft is het de perfecte balans tussen Mario 64's vrijheid en het lineaire van 3D World. Elk level is weer een groot feest en zit vol geheimen, terwijl er ook een hele duidelijke flow in zit. Bovendien doet het iets met de lore van Mario: er is veel meer dan het Mushroom Kingdom, maar letterlijk een heel sterrenstelsel aan werelden. Ik hóóp dat Nintendo het tweede deel nog uitbrengt voor de Switch, want die heb ik nog nooit aangeraakt. Erg hè?









ken, hoe heb ik in Goombas naam al die nostalgische prikkels van het eerste uur gemist in 2007? Je begint de proloog letterlijk met een nachtelijk bezoekje aan Peach's Castle, compleet met een Mario 64-achtige uitnodigingsbrief en bijbehorende inwoners. Heel even werd ik getransporteerd naar mijn ouderlijke huis, waar ik op oudejaarsavond in kleermakerszit op een meter afstand van mijn beeldbuis voor het eerst de openingsscène van Mario 64 mocht beleven. Een levendige herinnering waarvan ik niet wist dat ik die nog had. Direct vraag ik me af of ik deze intro in 2007 per ongeluk doorgedrukt heb, want anders was ik toch nooit gestopt met spelen? Of misschien vond ik het vervelend dat het volledige kasteel – en daarbij de hoop om deze opnieuw uit te kammen – twee seconden later wordt ontvoerd door Bowser en vervolgens de ruimte in wordt geschoten. Kan ook...

Enfin, anno 2023 kan ik de knipoogjes naar Mario 64 gelukkig wel op waarde schatten, en maak ik me met een compleet andere mindset klaar voor een episch avontuur tussen de sterren. Na de eerste twee planeten grondig te hebben verkend met een iets minder acrobatische Mario dan die van Sunshine, Odyssey en... uhm... eigenlijk elke andere 3D Mario-game, begin ik steeds meer door te krijgen hoe eindeloos creatief je kunt omgaan met de vernieuwde levelopzet. En dat de lenigheid van Mario een stuk minder belangrijk is wanneer je je in het heelal begeeft. Er zijn immers zoveel verschillende planeten met ieder zijn eigen biomen, vormen en zwaartekrachtniveaus, dat het arsenaal aan kunstjes van Mario er een stuk minder toe doen. Zeker wanneer je deze variabelen combineert met een lading nieuwe power-ups (bij-Mario goated), trippende perspectieven en de collectieve kracht van de creatieve breinen van de Nintendo-meesters.



FAVORIETE SUPER MARIO GALAXY-MOMENTJES

- Het kietelen van de billen van de Honey Queen in Honeyhive Galaxy, dat was gênant maar uiterst plezant.
- De creatieve Groene Ster-uitdagingen op The Planet of Trials, lekker met je Wii-controller balanceren op een bal.
- Het lezen van Rosalina's Storybook. Ik wil het nog steeds niet spoilen, maar Rosalina's backstory is zo goed!
- De gehele game opnieuw spelen als Luigi.
- De Freezeflame Galaxy: de laatste drie sterren van deze planeet zijn onvergetelijk en een werkelijk hoogstandje van Nintendo.
- Bij-Mario is goated, ook al haalt die power-up het bloed onder m'n nagels vandaan.
- De Comet Observatory. Ik had nooit verwacht dat er een gelijkwaardige hub-wereld aan die van Mario 64 gemaakt zou kunnen worden. Maar dit serene planeetje is zo leuk aangekleed, en biedt een fantastisch gevoel van voortgang door meer personages en instrumenten aan het geheel toe te voegen naarmate je verder komt in het spel.

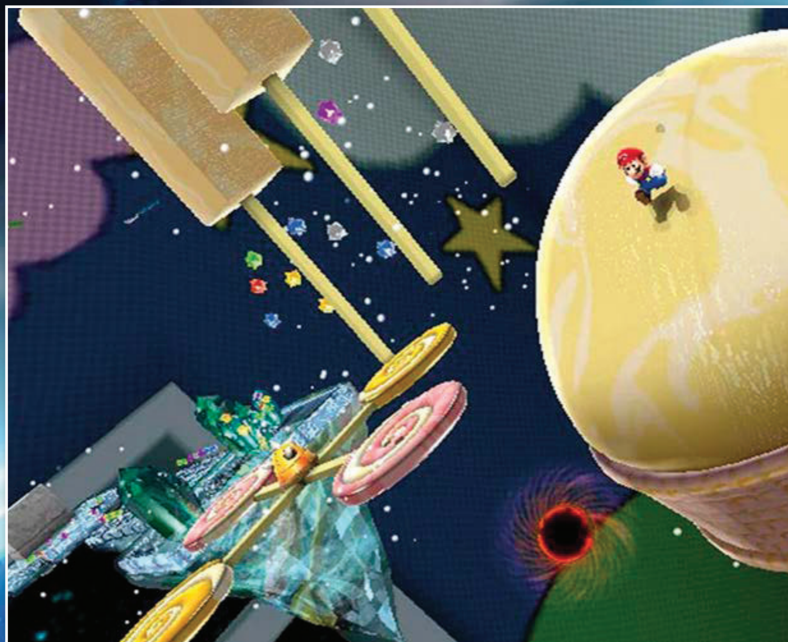
PURE MAGIE

In 2007 vond ik het zes keer afstruinen van dezelfde planeet dan ook de niet moeite waard, ik wilde waar-









schijnlijk nieuwe planeten zien o.i.d. En nu was een zevende ster op dezelfde planeet het enige waar ik aan kon denken. Per ster wordt de planeet namelijk leuker en groter, en de uitdagingen groeien vrolijk mee. Vaak dienen de eerste twee à drie sterren als voorproefje en worden ze vooral gebruikt om nieuwe power-ups uit te leggen en om de spelers bekend te maken met de lay-out van de basisplaneet. Tijdens de laatste paar sterren weet je vaak niet wat je meemaakt en sta je met open mond de creativiteit van de makers te applaudisseren.



Binnen de kortste keren rol je over hindernisbanen die voor je neus in elkaar worden gezet, zweef je van ster naar ster door je controller een zwaai te geven en probeer je haaien eruit te zwemmen met een levenloos Koopa-schild. De variatie aan gameplaymechanieken is ongeëvenaard, en dat allemaal zonder levend petje of hogedrukspuit. Super Mario Galaxy laat je op een andere manier nadenken. Waar je normaliter op zoek gaat naar een manier om Mario vakkundig op een te hoog muurtje te laten landen door twee walljumps en een goedgeplaatste wahoo in te zetten, laat je dat muurtje nu gewoon naar jou toe komen door bijvoorbeeld de gehele planeet een kwartslag te draaien of met de zwaartekracht te spelen. Het is een uniek concept, althans dat was het tot 2010, want toen besloot Nintendo een direct vervolg op de game te maken, en ja, ook die moet ik opnieuw een kans gaan geven, maar dat is een Revanche voor een andere keer.

Mijn stelling over Jacco's liefde voor Super Mario Galaxy kon al snel de prullenbak in, want zoals Jurjen zo mooi in zijn conclusie van 2007 zegt: 'Door de krankzinnig hoge dichtheid aan mooie momenten blijf je met kriebels in de maag en open mond spelen [..] het spel doet je alles en iedereen om je heen vergeten'. En iets wat mij ruim dertig uur van de gedachtes in mijn hoofd kan afhouden, is wat mij betreft magisch. Dat je daar dan op den duur nostalgische gevoelens aan overhoudt is niet meer dan logisch, maar niet de reden waarom Galaxy zo grandioos is.

Er zijn heel weinig games die ervoor kunnen zorgen dat ik me na een rotdag mentaal beter ga voelen door deze te gaan spelen. En wanneer ik ook maar een kwartier rondbanjer (of vlieg) in de Comet Observatory, ben ik weer helemaal cool.

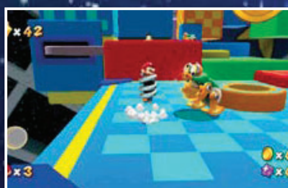
Die soundtrack van Kondo zouden ze moeten verkopen bij de apotheek ofzo. Laat het duidelijk zijn dat ik er compleet naast zat. Super Mario Galaxy is magisch, en zonder twijfel een van de beste games die ik ooit heb gespeeld. ✖

MINST FAVORIETE SUPER MARIO GALAXY-MOMENTJES

- Toch ook Bij-Mario, hoor.
- Schattige kleine Lumas zoveel te eten geven dat ze uit elkaar knappen en een planeet worden. Ik vind het een hele heftige transformatie voor een kinderspelletje...

JURJEN HAD GELIJK

Ongeveer een maand voordat Super Mario Galaxy uitkwam heb ik hem in twee dagen uitgespeeld, en die dagen behoren nog steeds tot de mooiste gamedagen ooit uit mijn leven. Dat reizen van planeetje naar planeetje, om de mafste en kleurrijkste uitdagingen ooit te voltooien, de vele nieuwe wendingen die Mario's sprongen kregen; het hield maar niet op in dat spacy avontuur. Ik weet nog dat ik toenmalig PU-hoofdredacteur Niels belde met het nieuws dat ik de game een 100 wilde geven. "Maar dat hebben we in de PU nog nooit gehad", spartelde hij tegen. "Het past ook niet in de vormgeving."
"Nou ja", reageerde ik."'Dan moeten we die vormgeving maar wat ruimer maken, toch?" Tot vandaag blijf ik achter mijn 100 voor Super Mario Galaxy staan en ik ben blij dat Cody nu ook het licht van de Galaxy heeft gezien. Wat Odyssey betreft... die game is net even wat te rommelig, inconsistent en gimmicky om de titel 'beste 3D-Mario ooit' van Galaxy te kunnen roven.







2007 GOLD AWARD

SCORE 100



Deze overweldigende stortvloed aan duizelingwekkend complexe ideeën was bij elke andere ontwikkelaar in een frustrerende en contra-intuïtieve hoop verwarring ontaard, maar levert door het vakmanschap van Nintendo een ultieme game-ervaring op. Die zich soepel en gedachteloos laat besturen. Door de krankzinnig hoge dichtheid aan mooie momenten blijf je met kriebels in de maag en open mond spelen, maar dat maakt niet uit, want het spel doet je alles en iedereen om je heen vergeten.

2023 GOLD AWARD

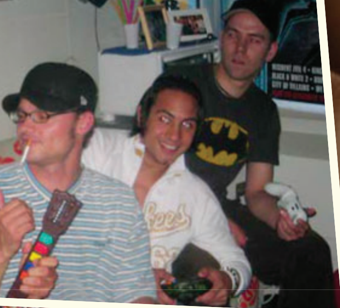
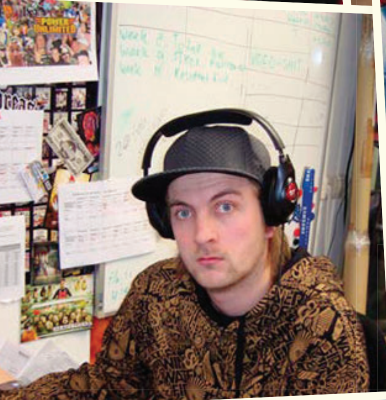
SCORE 100



Super Mario Galaxy blijft van begin tot eind verrassen met de meest bijzondere gameplaymechanieken, variërende uitdagingen en weergaloos vormgegeven planeten. Daarnaast biedt het de perfecte hoeveelheid vrijheid, waardoor je je als speler uitgenodigd voelt om ieder hoekje van het heelal te verkennen. Alles is tot in de puntjes uitgewerkt, wat voor een therapeutische spelbeleving zorgt. Ik twijfel er niet aan wanneer ik zeg dat Super Mario Galaxy de beste 3D-platformer ooit is, ook anno 2023.

PU PICS UIT DE OUDE DOOS






RAINBOW SIX
VEGAS 2
POW
UNLIM







OWER
NLIMITED






GAMEN IN 1993

DE QUEST VOOR INFORMATIE

In 1993 was het niet makkelijk een gamer te zijn. Aangezien het internet pas tien jaar later een doorbraak zou beleven, was het in die tijd namelijk verdomd moeilijk om info over games te krijgen. Jurjen schetst de zware, info-loze tijden die hij moest doorstaan vóórdat de eerste PU verscheen.



De eerste game-informatie die mij ooit bereikte werd mij gebracht door mijn ouders. Het was in 1978, ik was toen 8 jaar en had nog nooit van zoiets als videogames gehoord. Mijn ouders ook niet, maar ze hadden wel iets bijzonders gezien - in het Automuseum te Assen nota bene: een tv-scherm waarop je met een draaiknop streepjes kon bewegen om een stip heen en weer te kaatsen. Dat moest ik zien en beleven, natuurlijk. Een week later speelde ik Pong, mijn eerste videogame-ervaring ooit.

Aangewezen bron

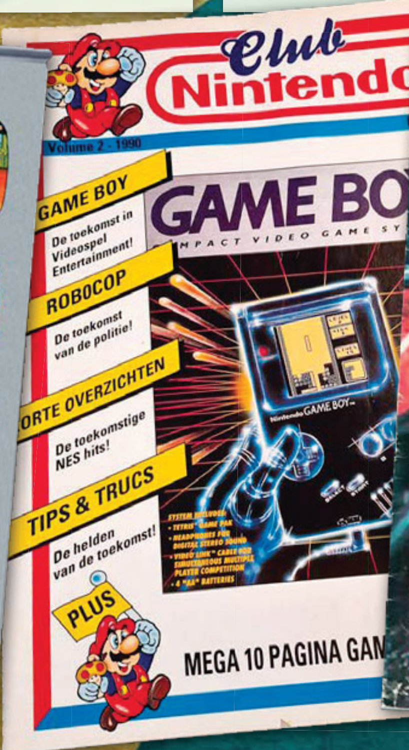
Tegenwoordig groeit vrijwel ieder kind op met het besef dat er videogames bestaan. En dankzij internet is het mogelijk om waar en wanneer je maar wilt van alles over die games te weten te komen. Voor ons gamers is deel van onze liefhebberij dan ook niet alleen het spelen van games, maar ook het volgen van nieuws en informatie over games. Via internet dus. Of, misschien, via een magazine zoals je dat nu in handen hebt. Maar eigenlijk zijn magazines alweer wat jaren verouderd en achterhaald. Want qua actualiteit en uitgebreidheid komen ze uiteraard niet in de buurt van wat internet kan bieden. Terwijl magazines in het pre-internettijdperk juist dé aangewezen bron waren om de nieuwste game-informatie uit te putten.

Doosjes

Als oudere gamer ben ik niet alleen in het pre-internet-, maar ook het pre-magazine-tijdperk opgegroeid. Anno de jaren 80 wás er gewoon geen game-informatie. In elk geval niet van betrouwbare bronnen. Natuurlijk kon je wel van andere vriendjes iets over games horen. Maar dan moest je die wel hebben. Nou had ik op de lagere school wel wat vriendjes, maar die hadden het vaak over vliegtuigen, honden of panda's of dat soort dingen, en wisten maar zelden iets over games. Totdat mijn klasgenoot Gerben Klok in 1981 een Atari 2600 van zijn ouders kreeg.















Maar daar schoot ik ook niet zoveel mee op, aangezien ik zelf een Videopac had. De voornaamste bron van game-info werd voor mij in die tijd gevormd door doosjes. De doosjes die als schatkisten de games verpakten.

Drie plaatjes

Wanneer je in de winkel aankwam, begon het met observeren. Je ogen langs alle titels laten glijden. Want wellicht stond er iets nieuws tussen wat meteen al aanspraak of een belletje deed rinkelen. En daarbij keek je natuurlijk ook naar de fraaie afbeeldingen op de game-hoezen, want die gaven al een beetje aan wat je van de game moest verwachten – of het bijvoorbeeld iets met schieten met een ruimteschip of lopen en vechten met een ridder was. Het belangrijkste waren echter de screenshots. Die stonden bij de Videopac-titels op de voorkant van de doos, bij de Atari 2600-titels op de achterkant. Soms was het één screenshot, soms waren het er wel drie.

En daar stond je dan, met je ogen de drie plaatjes verslindend, zonder dat je ooit een review had gelezen of een idee had wie de developer was. Overwegend of het plaatje met het pixelachtige ruimtescheepje je 120 guldens waard was.

Uiteraard leidde dat wel eens tot miskopen. Ik geloof dat mijn grootste miskoop ooit The Adventures of Bayou Billy was. De acht (!) fraaie screenshots op de achterkant van deze NES-titel suggereerden een mix van autoraces, vuurgevechten, loop-en-hak-actie en iets met vliegtuigen en helikopters. Het bleek allemaal wel in de game te zitten, maar dan bedroevend slecht. En Bayou Billy bleef een belachelijk houterige hork.

Warpzones

Eind jaren 80 werd het beter. Gamen werd wat algemener bekend, met name door het succes van de NES. Ik speelde Super Mario Bros. al weken, en hoorde toen pas van een vriendje dat ik door sommige groene buizen naar beneden kon om geheime ruimtes te bereiken. "Onzin, dat heb ik allang geprobeerd", wierp ik tegen. Maar ik kon natuurlijk niet wachten tot ik thuis was, om het eens te proberen. En verdomd!

Mijn leven werd nog beter toen ik het eerste Club Nintendo Magazine in handen kreeg. Dat ging via een kaartje dat bij NES-games zat, en je in kon sturen om lid van dat magazine te worden. Ik had een soort reclamefolder verwacht, maar het was veel meer dan dat. Een geweldig blad met uitgebreide, fraai geïllustreerde info over de beste games die Nintendo te bieden had.

Ik las voor het eerst over Zelda en Metroid, ontdekte in het 'geheime trucs'-gedeelte de warpzones in Super Mario Bros. (huh, WAT?!) en leerde dat er ook nog zoiets als een Game Boy bestond. Sindsdien waren gamemagazines zo'n beetje heilig voor me. De info die erin stond tilde mijn hobby gewoon naar een veel hoger niveau. En... ik voelde mij thuis in zo'n blad.

Kaft tot kaft

Mijn eerste échte gamesmagazine ooit kocht ik in no-













November 1990. Het Engelse tijdschrift Mean Machines, met Robocop II op de cover. Dat blad kocht ik daarna wel vaker. Ik herinner mij nog een dikke kerstspecial met een hologram van Super Mario Bros. 3 op de cover. Later kocht ik ook wel andere bladen, zoals CVG, EGM en Edge. Al die bladen las ik van kaft tot kaft. De mensen die ervoor schreven waren helden voor mij. Soms stond er in die magazines belangrijke informatie over games die ik al had. Maar belangrijker nog was de informatie over nieuwe games. Aankondigingen van games met screenshots die zo mooi waren dat ik ze met open mond bewonderde, en die mijn verbeelding prikkelden om me voor te stellen hoe zo'n game er in actie uit zou zien. En reviews met cijfers, die mijn keuze voor de volgende game om aan te schaffen opeens een stuk makkelijker maakten.

Telefoontjes

In 1992 werd ik zelf een belangrijke bron van game-informatie voor vele Nintendo-spelers in Nederland. Ik was in mei van dat jaar namelijk aangenomen als speladviseur bij Nintendo. Mijn taak? Telefoontjes aannemen van spelers die vastliepen in de games van Nintendo. En die spelers verder helpen.
Een mevrouw speelde bijvoorbeeld The Legend of Zelda, maar was al weken vruchteloos op zoek naar level 7. Ik vertelde die mevrouw dan dat ze bij een bepaald vijvertje op een fluit moest blazen om de trap naar level 7 te laten verschijnen. Of iemand kwam niet voorbij een bepaalde bokser in Punch-Out. Ik bood dan aan de code voor de volgende bokser te geven. Er belden ook wel mensen die zich afvroegen welke game ze als volgende zouden kopen. Ik vroeg zo iemand dan naar wat hij of zij al gespeeld had en leuk vond, om vervolgens de perfecte volgende game te kunnen aanraden. Ah, zulk heerlijk werk was het!
In 1993 zaten we met twaalf mensen op de Spellijn de hele dag telefoontjes te beantwoorden, dus we voorzagen absoluut in een behoefte. In die dagen was ik er wel van overtuigd dat ik de beste baan ooit had. Helemaal toen ik ook nog eens voor het Club Nintendo Magazine mocht schrijven.

Nederlandstalige magazines

Al met al zag het er in 1993 nog niet zo slecht uit, qua informatievoorziening voor gamers. Er was nog steeds geen internet, maar er viel al veel meer game-info te vergaren dan in de jaren 80. Lectuurzaken hadden Engelstalige game-magazines op de planken liggen, zodat fanatieke gamers zich konden laven aan vele pagina's vol info over de nieuwste games. En als je eens vastliep in een bepaalde game, kon je altijd nog de spellijn (er was er ook eentje voor Sega-spelers) bellen.
Er waren in die tijd ook al wat Nederlandstalige magazines en boekjes voor gamesliefhebbers verschenen, maar die richtten zich vooral op games voor home computers (met hele lappen code die je over kon tikken om een game te krijgen) of PC-games (zoals Hoog Spel, dat in 1990 verscheen). Maar er was nog geen gelijkwaardige tegenhanger van



DEMO'S



De beste manier om te checken of een game iets voor je is, is uiteraard door de game gewoon te spelen. Ik herinner mij dat ik eind jaren 70 weleens in een winkel vroeg of ik een bepaalde game mocht proberen. Dat mocht, tot ik elke dag terugkwam en de winkelmensen doorkregen dat ik niet van plan was een game te kopen, maar ze gewoon even wilde spelen. Later verschenen demokasten waarop ik games voor de Atari 2600, Videopac en Vectrex speelde. En die demokasten zijn eigenlijk altijd in winkels gebleven, altijd weer voor de nieuwste consoles. In de jaren 90 werden demo's van PC-games vaak ook bij tijdschriften (zoals het toen populaire PC Zone) geleverd, waardoor deze bladen aardig wat lezers bij Power Unlimited vandaan trokken. Tegenwoordig kun je uiteraard veel demo's van games direct op je apparaat downloaden. Man man, jullie zijn gewoon VERWEND!









de op consoles gerichte bladen uit Engeland en de VS. En toen verscheen dus de eerste Power Unlimited in de winkels.

Geschokt

Uiteraard belandde die eerste Power Unlimited ook op de spellijn van Nintendo. Ik las het blad, en was geschokt. De redacteuren hadden een grote bek, maar leken nauwelijks iets van games te weten. Op de spellijn waren we er snel over uit, dat popiejopie blaadje was ruk, een nogal opzichtige poging een graantje van de game-hype mee te pikken, en zou geen lang leven beschoren zijn. Dat pakte dus anders uit dan verwacht.

Ik denk dat het heel goed is dat er voor Power Unlimited in die tijd geen noemenswaardige concurrentie was. Het was gewoon het enige gameblad in het Nederlands (inclusief ABN-termen als DOPE, PHAT en THIS SHIT RULEZ), en alle gamers kochten het, waarbij zeker de jongere gamertjes het blad geloofden en serieus namen alsof het de Nederlandse versie van de Edge was.

Ondertussen groeide bij mij en mijn collega's op de Nintendo Spellijn alleen maar de ergernis over de info die dit gekke nieuwe blad verspreidde.

Bloedcode

Het begon al met de 6,5 die de eerste Mario Kart in Power Unlimited kreeg. Dat elke Mortal Kombat steevast met een 10 werd beloond, droeg ook niet bij aan de geloofwaardigheid van het blad. Het ergste waren echter de cheatcodes die – zonder even te controleren of ze ook werkten – in het blad werden gepubliceerd. Zoals de zogenaamde bloedcode voor Mortal Kombat. Die ervoor zou zorgen dat er opeens wél bloed in de gekuiste SNES-versie van Mortal Kombat zou verschijnen. Je moest er onder andere een muntje voor op je spelcassette plakken. Vervolgens kreeg ik tientallen opgewonden kids aan de telefoon die bijna moesten huilen van teleurstelling toen ik uitlegde dat hij toch echt niet werkte, die bloedcode. Zélfs niet als je een muntje op je cassette plakte.

Alles verandert

Inmiddels, het zal je niet ontgaan zijn, bestaat de PU dus dertig jaar. In die drie decennia zijn er vele concurrerende Nederlandstalige magazines over games verschenen - en weer verdwenen. In die dertig jaren is Power Unlimited met stapjes, soms sprongen, verbeterd. Het was al een stuk beter toen ik in 2001 toetrad tot de redactie, en ook daarna zijn we denk ik nog wel wat vooruitgegaan. Ondertussen veranderde de wereld.

De PU blijft voor vele lezers een leuk blad om te lezen, maar als bron van game-informatie is het magazine natuurlijk niet zo relevant meer. Ik betwijfel dan ook of we de veertig jaar gaan halen. Dat zeg ik overigens niet met een somber gemoed, maar in het volle besef dat alles verandert en niets blijft (aldus de quote van de oude Griekse filosoof Herakleitos die op mijn borst en arm is getatoeëerd). Wat ik met dit artikel vooral duidelijk wilde maken, is hoe de situatie in de gamerswereld was in 1993, oftewel de achtergrond waartegen PU zo'n doorslaand succes kon worden. En uiteraard ben ik nu heel blij dat het de mensen uit de begindagen van de PU is gelukt om een dergelijk magazine op poten te zetten. Soms is er wat branie nodig om dingen voor elkaar te krijgen.

Betere wereld

Leven we als gamers nu in een betere wereld? Uiteraard. De luxe om met een paar klikken of tikken alle denkbare info over alle denkbare games op je beeldscherm te toveren, is waanzinnig, en zou ik in mijn jeugd als vette sciencefiction hebben beschouwd.

Van de andere kant had het gebrek aan game-info in mijn jeugd ook wel zijn charme, al was het maar door het gevoel van opwinding dat mij bekroop wanneer ik dan toch ergens op een stukje relevante info stuitte. En uiteraard was de wereld beter af geweest als game-info niet via internet maar uitsluitend via magazines als Power Unlimited verspreid mocht worden.

Want nu je dit artikel bijna hebt uitgelezen, zo gezellig met dat blad voor je op tafel of op schoot, moet je het toch toegeven: qua leeservaring wint een magazine het altijd van het internet. ✖







NINTENDO SWITCH

Nintendo

SUPER MARIO BROS. WONDER

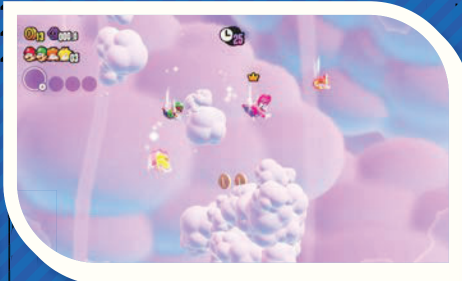


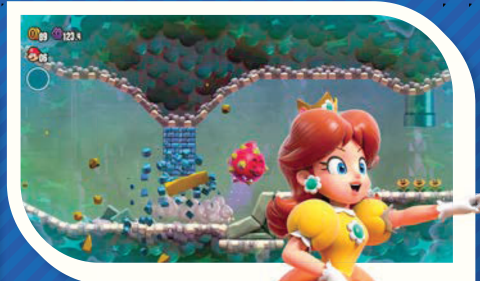
WONDERBLOEM

EEN NIEUWE WERELD VOL VERRASSINGEN

Laat je verwonderen in het Bloemenrijk en ontdek de wonderbloem die alles kan veranderen. Gebruik de gloednieuwe power-ups zoals de Olifantenappel en de Bubbelbloem en kies de juiste badge voor elk level.









VERWACHT HET ONVERWACHTE!

NIEUW POWER-UP: OLIFANT-MARIO

PRE-ORDER NU



20/10/2023

DE **NINTENDO SWITCH**-FAMILIE

Nintendo Switch OLED Model



Nintendo Switch



GEMAAKT OM ZOWEL THUIS ALS ONDERWEG TE SPELEN

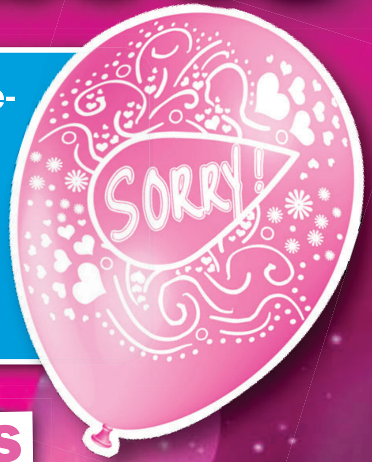


Nintendo Switch Lite

SPECIAAL GEMAAKT VOOR HAND-HELD GAMING

SORRY WANT 'ANDERE TIJDEN' IS GEEN EXCUUS

We vieren in deze speciale editie van het magazine de rijke geschiedenis van Power Unlimited, en daarbij ook die van videogames. Maar we hebben ons bij PU regelmatig schuldig gemaakt aan bepaalde zaken, zowel binnen als buiten games, want dat krijg je als je een grote bek hebt. Dat je soms je grote bek gewoon moet houden, dat blijkt wel aan de gevallen op deze pagina's.



SLECHT VEROUDERDE CIJFERS



REVIEW

SUPER MARIO KART

Super Mario Kart valt niet te vergelijken met andere race-spelletjes. Op zich is het wel melig om met van die rot-karretjes je tegenstanders van de weg af te duwen en hun van alles naar het hoofd te gooien, maar over het algemeen heb je daar geen tijd voor want je moet je ogen op de weg houden. Het spel is namelijk behoorlijk moeilijk. Wanneer je iets te snel gaat vlieg je uit de bocht en het sturen gaat zo abrupt dat je meteen slipt en de controle over je kartwagentje verliest.

Het leukste vind ik nog de krachtmeting met een medespeler. Je kan bananen laten rondslingeren zodat je tegenstander hierover uitglijdt, of je kan jezelf onzichtbaar maken en hem op die manier lastig vallen. Eigenlijk had ik meer verwacht van Super Mario Kart, maar ik kan me voorstellen dat Mario-fans er veel plezier van zullen beleven.

BJØRN

RAPPORT

GRAPHICS 7,0

GELUID 6,5

6[5]

55

REVIEW

UFO Enemy unknown

Spellen waarin UFO's, oftewel Unidentified Flying Objects, een rol spelen zijn er meer dan genoeg. Vrijwel altijd zijn het vijandige UFO's, die je in ruil voor wat punten zo snel mogelijk moet neerknallen. Spellen waarin UFO's wat serieuzer aan de orde komen, had ik tot nu toe nog niet gezien. Zou UFO – enemy unknown zo'n spel zijn? Niet dus, helaas.

Ondanks al m'n bedenkingen tegen de genoemde benaderingswijze van aliens, is UFO een aardig strategiespel dat dankzij het 3D-schiet-de-aliens gedeelte redelijk veel aktie bevat. Toch blijf ik het vreemd vinden hoe de volwassen manier waarop je een basis moet bouwen en inrichten en gebruiken, wordt gecombineerd met de ...

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 7,0

6[5]

53

Een genuanceerde mening over videogames, daarvoor moest je lange tijd niet bij PU zijn. We hebben zelfs jaren cijfers gegeven aan incomplete games in previews, dus dat zegt al wat. Maar ook in reviews hebben we weleens, in retroperspectief, flink de plank misgeslagen. Die 65 voor Super Mario Kart in de allereerste PU is volgens sommigen nog niet eens zo heel gek, maar een 65 voor UFO: Enemy Unknown (AKA X-COM: UFO Defense, waar Firaxis decennia later het geniale XCOM: Enemy Unknown op baseerde) omdat je, aldus Ben, "alle aliens zonder meer moet afknallen"? Daar voegt hij aan toe: "Levend zijn ze volgens mij toch echt een stuk interessanter." Klopt, Ben, vandaar dat het essentieel is om ruimtewezens lévend gevangen te nemen later in de game, anders kan je ´m niet eens uitspelen!



Behalve opvallend lage (een 78 voor Shenmue? Een 56 voor Final Fantasy III?! En ja, de 88 voor The Witcher 3 horen we ook het einde niet van) staat ons blaadje eigenlijk meer bekend om exorbitant hoge cijfers. Die 72 voor Street Fighter: The Movie bijvoorbeeld, een van de grootste commerciële wanproducten in de geschiedenis van games, is misschien een puntje of 72 te veel, terwijl een 99 voor Assassin's Creed ook nog steeds een heet hangijzer is, evenals de 95 voor de zeer matige remake van Thief. En een 50 voor Daikatana 64, John Romero's grootste flater? Erg gul van ons! Maar misschien nog wel het meest schokkend is de knetterhoge cijfers voor de legendarisch slechte CD-i-games van Zelda.

SLECHT ADVIES



Hoewel we begin 2001 goed hebben ingezien dat Sega als consoleboer z'n einde naderde ten tijde van de Dreamcast, gaven we toch het advies om die spelcomputer te kopen in plaats van de PlayStation 2. Want goedkoper, en nog wat andere redenen. Op zich waar, maar aan de PlayStation 2 zou je ongeveer nog twaalf jaar plezier hebben, terwijl Sega al een paar maanden na het verschijnen van deze PU stopte met het maken van Dreamcasts! Niet het beste advies ooit, dus...

PIJNLIJKE COVERS

In de eerste jaren van Power Unlimited moesten we nogal schipperen als het op de cover aankwam. Screenshots maakten we zelf met een raar apparaat met pedalen en het gebrek aan internet zorgde ervoor dat shit over de post moest gaan. Verlammende beperkingen dus! Dat zorgde ervoor dat niet elke cover een kunstwerk was, want sommige waren echt spuuglelijk of om andere redenen enorm niet okay.

TRY-HARD NINTENDO

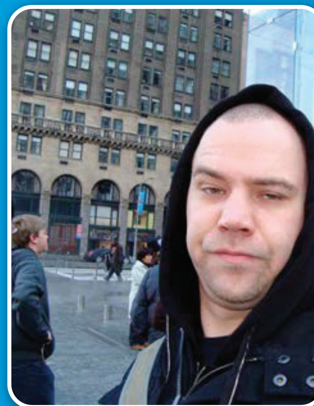
Gamebedrijven in de jaren 90 probeerden hard hun best te doen om op te vallen aan de hand van 'hippe' advertenties waarin hard geprobeerd werd cool, edgy en grappig te doen, vooral door de concurrentie grappend aan te vallen. Vergelijkbaar met van die merken die opeens toffe replies gingen plaatsen op Twitter onder de tweets van concurrenten, waarmee vele vooral Captain Cringe bewezen te zijn. Nou, van de Nintendo 64-advertentie in PU3, 1995, gaan onze tenen krom staan. In het begin van de PU staan op twee pagina's lompe opmerkingen in een afgrijselijk font, waarna verwezen wordt naar pagina's verderop (ondersteboven, alsof de advertentie al niet irritant genoeg was), die misschien nog wel lelijker zijn. Wow… vette burn, Ninty.

KLEINTJE DAN

In het kader van creativiteit hebben we bij PU aardig wat, ehm… testballonnetjes opgelaten, om het maar zo te zeggen. Natuurlijk hoeven we daar geen spijt van te hebben, want wie niets probeert… Hoewel in het geval van de PU Millenial-strip wel een kleine sorry op z'n plaats is, denken we. ✖

GIFTIG

PU is vele jaren actief bezig geweest vrouwen en meisjes buiten te sluiten, want we zagen onszelf als een 'boys club'. Zaken zoals de 'Babe van de maand', het regelmatig plaatsen van vrouwelijk naakt zonder reden, het maken van schunnige opmerkingen die alleen grappig zijn voor bepaalde mannen en jongetjes; we hebben veel kwalijke zaken gedrukt puur omdat ons blad vooral door jongens werd gelezen. En dat is geen excuus, net zomin als zeggen dat het 'andere tijden' waren, want we hebben altijd al een verantwoordelijkheid ten opzichte van onze lezers gehad.
Tot mijn spijt moet ik zeggen dat ik zelf enorm heb bijgedragen aan de giftige sfeer van ons merk. Met name in de periode van 2006 tot en met 2010 heb ik me pijnlijk vaak schuldig gemaakt aan denigrerende opmerkingen naar vrouwen en minderheden, alleen maar omdat ik geen andere manier kon bedenken om 'grappig' te zijn. Bovendien had ik geen idee wat voor effect dit had op deze mensen, want de enige vrouwen die ik sprak waren er niet van op de hoogte of moedigden het zelfs aan. Ik was 'ignorant' en het duurde lang voordat ik dit inzag, wat vooral te danken is aan de vooruitstrevende mensen in mijn leven die me hier op wezen, die mijn ogen openden over het feit dat mijn woorden wel degelijk invloed kunnen hebben. Dus mochten jullie het digitale archief van ons blaadje openslaan en beschamende dingen onder mijn naam zien staan, dan zeg ik bij dezen: sorry. Dat was een ander persoon. Een kaal, vies mannetje dat het leven nog niet helemaal snapte. Behalve games dan, die heb ik altijd al gesnapt. Ik hoop dan ook dat PU de laatste jaren wat meer inclusief is geworden, en dat iedereen zich welkom voelt als ze ons blad lezen. Want een 'boys club'? Wie wil daar nou lid van zijn?







GESCHIEDENIS VAN GRAND THEFT AUTO

DE AMERIKAANSE

GTA V, misschien wel de game der games, is dit jaar óók jarig. Vijftien jaar oud is 'ie, om precies te zijn. Maar slechts terugblikken op die game zou de franchise tekortdoen. Het is tijd: Jacco zet de hele geschiedenis van Grand Theft Auto op een rij.

Voor een franchise die zó geobsedeerd is door de Verenigde Staten, zou je denken dat Grand Theft Auto in het land van de 'onbegrensde mogelijkheden' ontstond, maar niets is minder waar. Het concrete idee voor GTA begint in Schotland, waar de briljante David Jones een uit de hand gelopen hobby beoefent. Op een Commodore Amiga – die destijds evenveel kostte als een Ferrari – klooit hij wat aan bij een lokale computerclub. Dat gaat zo lekker dat hij in 1988 een eerste game uitbrengt: de 2D-sicescroller Menace, waar zo'n 15.000 stuks van worden verkocht. Best oké voor een eerste game.

Dat gaat gepaard met het oprichten van DMA Design, dat staat voor Direct Memory Access (gejat uit de handleiding van de Amiga). Desondanks heeft Jones duidelijk talent en moet zijn grote doorbraak nog komen: Lemmings. Jawel, deze legendarische game die zo'n beetje op elk denkbaar platform uitkwam, is óók bedacht door David Jones. Daarna neemt zijn carrière een vlucht, met een samenwerking met LucasArts, Midway (Mortal Kombat) en Rare om games te ontwikkelen voor de SNES en Nintendo 64. Nadat Shigeru Miyamoto de shooter-racer Body Harvest veel te gewelddadig voor release vindt, richt Jones al zijn aandacht op iets anders: Race 'N Chase.

GTA is geboren

Relatief in de buurt weet de jonge Sam Houser zich in het muzieklabel BMG Records in Londen te werken, waar hij tijdens werktijd stiekem games ontwikkelt. Dat gaat eigenlijk

DE CONTROVERSES

Ik kan een boek schrijven over de controverses rondom GTA. Meerdere delen werden verbannen in Australië, de Hot Coffee-mod bracht seks naar San Andreas en Lindsey Lohan klaagde Take-Two aan omdat een personage behoorlijk op haar leek. Het pijnlijkst zijn echter de moordenaars die zeggen geïnspireerd te zijn door de game, zoals een tiener die in 2003 Amerikaanse agenten neerschoot.



Menace


David Jones

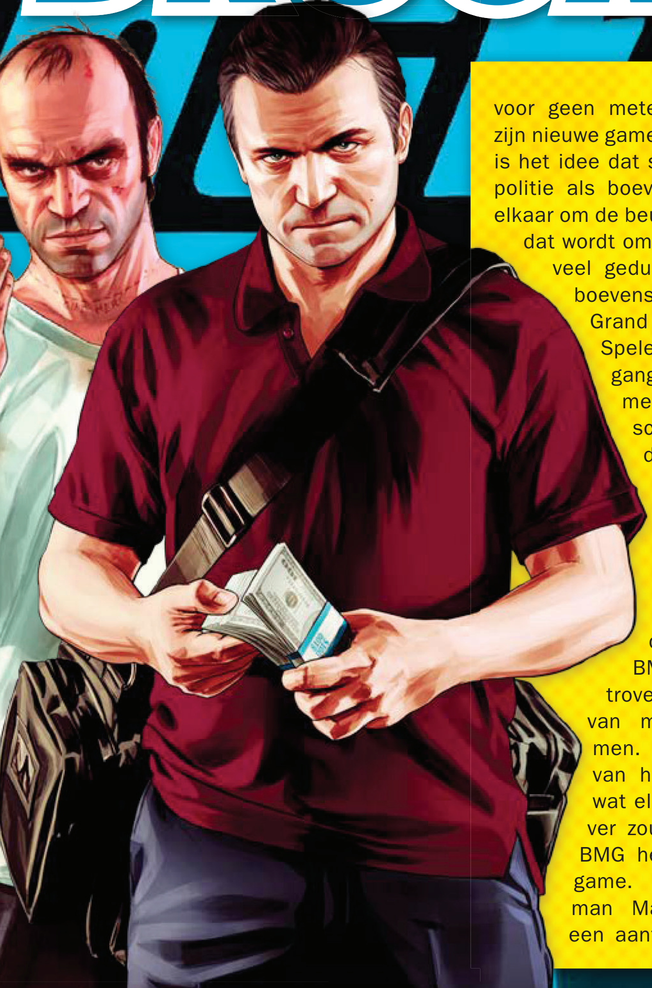

Race N Chase







DROOM



voor geen meter, totdat Jones zijn nieuwe game pitcht. Eigenlijk is het idee dat spelers zowel de politie als boeven besturen en elkaar om de beurt vangen, maar dat wordt omgevormd tot iets veel gedurfder: een ware boevensim genaamd Grand Theft Auto. Spelers kunnen voetgangers overrijden, mensen overhoop schieten en door de straten van Liberty City, Vice City én San Andreas scheuren met muziek over grote, harige vrouwen op de achtergrond.

BMG ziet de controverse natuurlijk al van mijlenver aankomen. Maar in plaats van het te verhullen, wat elke andere uitgever zou doen, omarmt BMG het brute van de game. De Britse PR-man Max Clifford tipt een aantal kranten over de absurde gewelddadigheid – een ongekend belangrijke move voor de franchise. Los van de controverse, dat alle games zal achtervolgen, wordt de game geprezen om de grote wereld en de immense hoeveelheid lol die men ermee ervaart. Na de op zichzelf staande uitbreiding London 1969 - en het daarvoor gratis beschikbare London 1961 - is het wel duidelijk dat GTA een blijvertje is.

Uitgever Take-Two Interactive ruikt het succes, neemt BMG over en verandert het in een studio die we allemaal kennen: Rockstar Games. Jones is er echter klaar mee en gaat iets anders doen, wat de kwaliteit van Grand Theft Auto 2 niet bepaald ten goede komt. Niet dat het een slechte game is, maar met alle 3D-titels van toen ziet het er toch een beetje uit als oude meuk. De stad Anywhere City is groter, mooier en vooral levendiger, doordat er veel meer mensen op straat lopen. Ook worden er nieuwe features toegevoegd, zoals meerdere radiostations – waar Rockstar als voormalige muziekmaatschappij genoeg licenties voor heeft – en het kunnen schieten vanuit auto's. Het is dus GTA, maar dan iets beter.

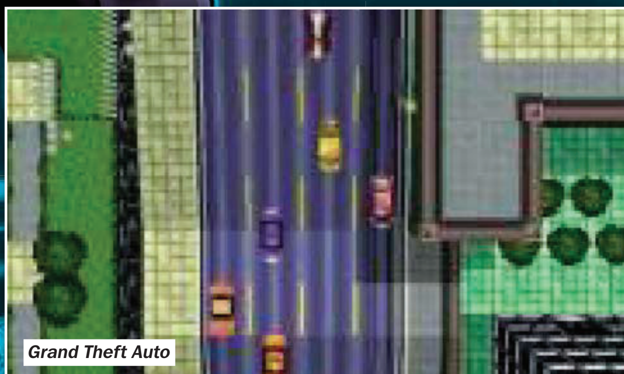
EEN VAN DE BESTVERKOCHTE GAMES OOIT

GTA brak zóveel records dat het niet meer bij te houden is. GTA V is niet alleen het bestverdienende mediaproduct ooit gemaakt, maar ook de op twee na bestverkochte game ooit: zo'n 185 miljoen verkochte exemplaren. Alleen Tetris en Minecraft gingen vaker over de toonbank.

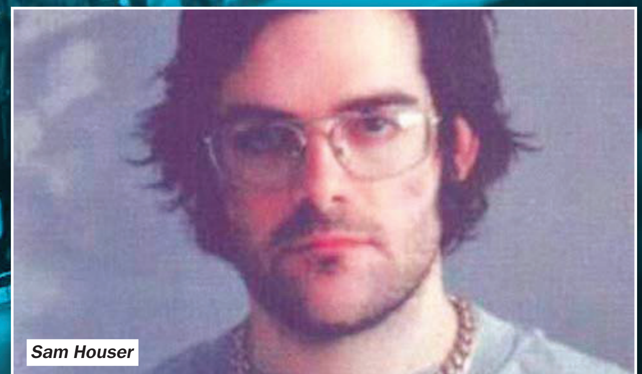
De blauwdruk

Het is dus tijd voor 3D. Eén probleem: Rockstar heeft niet echt de kennis en middelen om dat te doen, en niemand heeft ooit echt een vergelijkbare openwereldgame gemaakt. Daarom huurt het de RenderWare-engine van Criterion Games. Je weet wel, de engine waarin titels als Need for Speed, Burnout en Tony Hawk's Pro Skater 3 draaien.

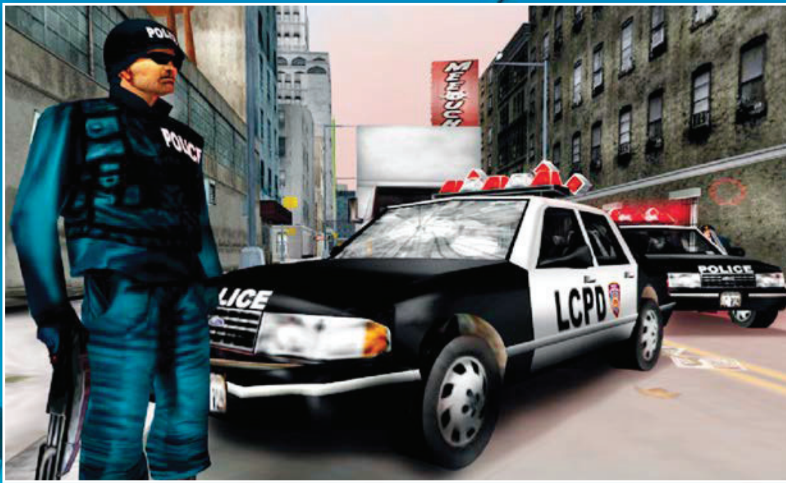




Grand Theft Auto



Sam Houser





De engine is zó flexibel dat Rockstar binnen de kortste keren een generieke Amerikaanse stad – dat later Liberty City wordt – uit de grond stampt, inclusief NPC's, rijdende auto's, een weersysteem en een dag-en-nachtcyclus. Het is werkelijk ongekend, zo blijkt ook uit de trailers in aanloop naar de release in 2001. Rockstar kan weer rekenen op een hoop gezeur, want de game wordt immers steeds realistischer en 3D-mensen neerknallen is toch even andere koek. De Houser-broers (Sam en Dan) gedragen zich als echte rocksterren: ze doen precies wat ze willen.
Maar wat doe je als een vliegtuig de Twin Towers doorboort, in nota bene de stad waarop je game is gebaseerd? Welke grens ga je over zodra een dergelijke aanslag de wereld voorgoed verandert en je in jouw game létterlijk hetzelfde kunt doen? Rockstar zet voor het eerst een stapje terug, en binnen twee weken worden de meest controversiële aspecten aangepast. Bestuurbare vliegtuigen worden bijvoorbeeld geschrapt, dialogen op radiozenders worden aangepast en een volledige missie wordt uit de game gesloopt.
Toch vindt vrijwel iedereen Grand Theft Auto III vet, en nog veel meer dan dat. GTA III definieert namelijk openwereldgames zoals we ze tot op de dag van vandaag kennen. Boeiende personages met motion-capture en stemmen van échte acteurs? Check. Een grote wereld met verhaalmissies, zijmissies en de vrijheid om te gaan en staan waar je wil? Absoluut. Volwassen thema's die bewijzen dat games niet alleen voor kinderen zijn? Nogal. Rockstar creëert in feite een nieuw genre, lang nadat andere titels al experimenteerden met grote, open werelden. GTA III verkoopt dan ook als warme broodjes: ruim 14 miljoen keer.

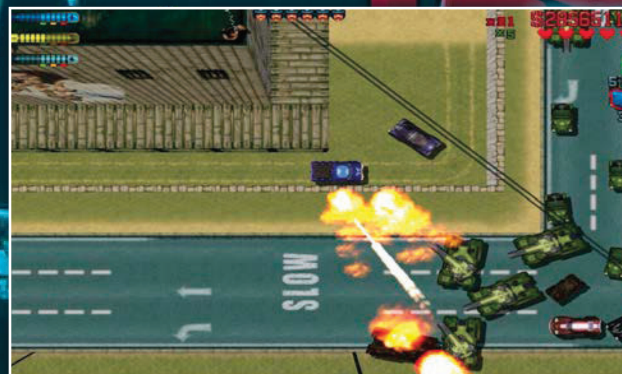


Snuiven op een jacht

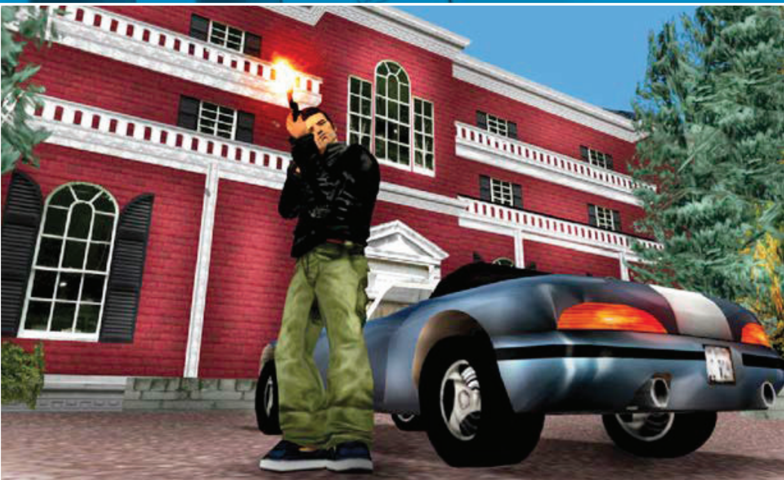
Met Grand Theft Auto III maakte Rockstar Games de ultieme speeltuin, en bovendien was het een goede oefening om de engine onder de knie te krijgen. Dat leidt ertoe dat de ontwikkeling van een uitbreiding, dat een hele nieuwe game wordt, in razend tempo verloopt. Wanneer Sam Houser het Flashback-radiostation uit zijn eigen game hoort, met jaren 80-hits uit onder andere de film Scarface, wordt zijn liefde voor gangsterfilms opgewekt en is Grand Theft Auto: Vice City geboren.
In sommige opzichten is Vice City dus letterlijk een uitbreiding van het voorgaande deel, maar eigenlijk is het meer dan dat. De sfeer van de game is totaal anders: New York is grimmig en koud, Miami draait om coke snuiven in je Hawaii-shirt op een luxe jacht (en op de releaseparty, weet ik uit betrouwbare bron). De kleurrijke neonlichten, nachtclubs en legendarische jaren 80-soundtrack maken Vice City gewoon veel fijner om in te cruisen, alsof je in een aflevering van Miami Vice zit. Maar dan als baas van je eigen drugsimperium.
Ook de opgeschroefde de verhalende elementen zorgen ervoor dat deze game in ons geheugen staat gegrift. Tot voorheen waren Rockstars hoofdpersonen namelijk sprakeloos en daarom niet heel boeiend, maar het feit dat Tommy Vercetti praat, maakt een gigantisch verschil. Het helpt ook dat Vercetti's stem wordt ingesproken door Goodfellas-ster Ray Liotta, en de cast bestaat uit gestoorde, memorabele personages, zoals de advocaat Ken Rosenberg. Deze heerlijke maffiasfeer maakt het verhaal van Vice City een stuk memorabeler dan alles wat ervoor kwam.
Zomaar wat aanklooien staat echter nog altijd hoog in het vaandel, met allerlei verbeteringen die de wereld nog boeiender maken. Neem het schadesysteem voor auto's, nieuwe richtmechanieken om schie-













ten te verbeteren en de optie om – eindelijk – door de stad te vliegen. Als je de game nu opstart ziet het er ouderwets uit, maar lol beleef je er nog steeds aan. Voor sommigen is Grand Theft Auto: Vice City zelfs het perfecte pakket en daarom de beste game uit de franchise. Volgens anderen was Rockstar in 2001 echter pas nog maar net begonnen.

Gangstercultuur

Rockstar is heer en meester op de PlayStation 2 en Xbox met de eerste 3D GTA's.



Het derde deel verkoopt uiteindelijk 14,5 miljoen en Vice City maar liefst 17,5 miljoen keer. Voor het volgende deel neemt de ontwikkelaar drie jaar lang de tijd, ditmaal voor een game van onvoorstelbare grootte. Eén grote stad is blijkbaar niet genoeg, want San Andreas bestaat uit maar liefst drie steden: Los Santos (LA), Las Venturas (Las Vegas) en San Fierro (San Francisco), met daartussen grote stukken platteland. Gezien de locatie van de echte steden is dat niet bepaald realistisch natuurlijk, maar dat is niet waar Rockstar voor gaat. GTA: San Andreas is namelijk gebouwd om oneindig in te kutten.

De game is tot de nok toe gevuld met features, zoals de mogelijkheid om met hoofdpersonage CJ naar de gym te gaan om visueel sterker te worden. Hij wordt zelfs dik wanneer hij te vaak langs de Burger Shot rijdt. Naast logische, maar indrukwekkende uitbreidingen als tweehonderd verschillende auto's, de toevoeging van voertuigen als jetski's en de mogelijkheid om te kunnen zwemmen, zijn sommige aspecten puur voor de fun. Er zijn pimpmissies, minigames en natuurlijk de befaamde jetpack waarmee je de hele map kunt verkennen. Vergeet ook niet dat iedereen en z'n moeder destijds cheatcodes gebruikte (ken je de Rhino-tank nog?), waardoor je in feite vrij spel hebt om zoveel mogelijk chaos te zaaien. En als we eerlijk zijn hebben we na San Andreas – vanwege Rockstars obsessie met realisme – nooit meer écht zo goed kunnen klooien in GTA.



De game is qua setting en verhaal soms bijzonder serieus. Het blijft natuurlijk een parodie op de gangstercultuur in de jaren 90, maar knap is hoe de game veel thema's niet uit de weg gaat. Neem zinloos politiegeweld tegen en ongegronde arrestaties van Afro-Amerikanen, die soms vrij direct naar echte gebeurtenissen refereren. De 'American Dream' en in-game gangoorlogen worden daarnaast prachtig tot leven gebracht door de cast van personages. Samuel L. Jackson speelt een fantastische rol als de corrupte agent Frank Tenpenny en ook personages als de overduidelijk op Eazy-E (van rapgroep NWA) gebaseerde Ryder maken het verhaal van San Andreas een van de beste uit de franchise.

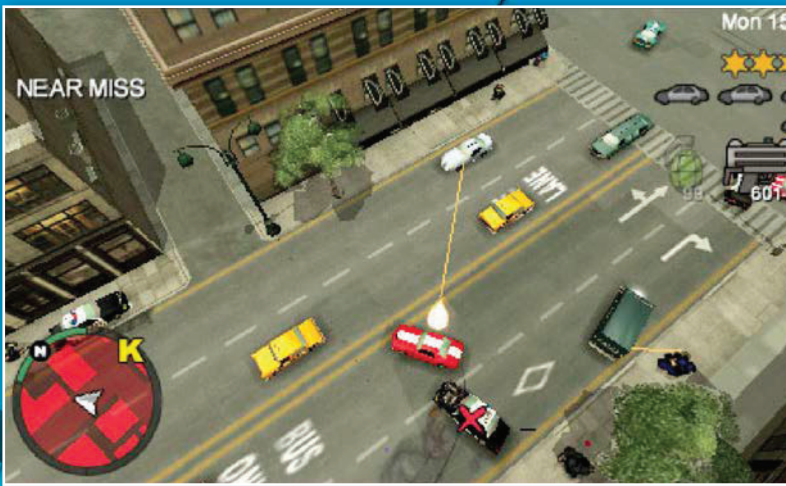
Het kleine scherm

Vlak daarna zet Rockstar ook hoger in op handheldtitels. Na enkele matige ports voor Nintendo-consoles (er was een GTA op de Game Boy!) verschijnt de PSP-game GTA: Liberty City Stories, dat spelers terugbrengt naar de welbekende stad en het verhaal van voormalig GTA III-NPC Tony Cipriani vertelt. Ook Vice City keert terug in de vorm van Vice City Stories. »











» Het zijn goede games, maar niet zo baanbrekend als hun grote broers.
Een aantal jaar later keert GTA eenmalig terug naar een Nintendo-handheld, met GTA: Chinatown Wars voor DS. Hoewel kleiner qua schaal, weet de ontwikkelaar toch een levendig Liberty City op de kleine cartridge te proppen met een slim isometrisch perspectief - een stukje magie voor de kleine Jacco. Helaas bevestigt Chinatown Wars dat de franchise niet geschikt is voor Nintendo-platformen, want het wordt het slechtst verkopende deel ooit.

De tattoo

De PSP-games zijn zoethouders, want het duurt even voordat GTA weer van zich laat zien. Maar wel op een legendarische manier: tijdens een E3-persconferentie van Microsoft onthult Peter Moore GTA IV via een tatoeage op zijn arm. Dankzij de nieuwe Rockstar Advanced Game Engine (RAGE) – waar de hitgame Rockstar Presents Table Tennis op draait – is GTA IV een gigantische grafische sprong voorwaarts. Vergeleken met de uitgestrekte, maar relatief simpele omgevingen uit San Andreas is het gedetailleerde, HD Liberty City een droom die uitkomt. De game zit vol met absurd realistische features, zoals schademodellen voor auto's, prachtig gegenereerd zonlicht gebaseerd op de daadwerkelijke stand van de zon en NPC's met allerlei verschillende accenten, talen en kledingstijlen die per regio ook nog eens verschillen. Ook kreeg je voor het eerst een telefoon, waarmee je op afstand in contact blijft met de belangrijkste personages. GTA IV breekt technische records en wordt het voorbeeld voor realisme in games.

American Dream

Die serieuzere toon merk je ook in het verhaal over de Joegoslavische ex-soldaat Niko Bellic. Bellic is een van de meest intrigerende en uitgewerkte hoofdpersonages uit de franchise, dankzij zijn pijnlijke verleden. GTA IV diept deze achtergrond kundig uit aan de hand van zijn relaties met familie, vrienden en vijanden in de onderwereld van Liberty City. Het is een duister verhaal, dat spelers zelfs vraagt te kiezen tussen vrienden, maar de absurde, duistere humor is gelukkig nog steeds aanwezig. The Men's Room met MMA-vechter Bas Rutten – een van de insane uitgebreide in-game tv-programma's – is hier een ongepast, maar perfect voorbeeld van.
GTA IV wordt de derde hoogst beoordeelde game op Metacritic, maar niet iedereen kan het realistische aspect van de game waarderen. Controle krijgen over auto's vergt veel oefening (of je bent gewoon slecht), lopen voelt zwaar en Niko struikelt zelfs over een stoeprand. Dekking zoeken gaat stroef, personages blíjven je bellen om af te spreken en een hoop features om mee te spelen ontbreken. Daarbij komt ook nog dat Liberty City vrij grauw oogt, en je niet bepaald wordt uitgenodigd om een cocktail te drinken op het strand, zoals in San Andreas of Vice City.
Ondanks dat dit laatste bij de sfeer in New York past, doet Rockstar een geslaagde poging om de game wat vrolijker te maken met twee uitbreidingen. Naar verluidt betaalt Microsoft 50 miljoen keiharde dollars om de twee DLC's tijdelijk exclusief naar de Xbox 360 te brengen, waar iedereen tijdelijk heel boos over werd. Desondanks zijn The Lost and Damned en The Ballad of Gay Tony hits. De verhalen zijn losser en grappiger en met name toevoegingen als automatische shotguns en parachutes brengen iets van de fun van de voorgaande delen terug.

Nieuwe standaard

En dan GTA V. Fans zijn door het dolle heen als een modern Los Santos in beeld wordt gebracht tijdens de legendarische aankondigingstrailer van Grand Theft Auto V. De schaal van de game is namelijk immens groot, alsof het de details van GTA IV in het kwadraat heeft gedaan. Neem de zonovergoten stad met golfbanen, sportwagens, gigantische villa's, winkels, en het platteland met windmolens, treinsporen en motorcrossbanen: GTA V zet de nieuwe standaard voor

ROCKSTARS GROTE FAAL

Het was een grote fout om Grove Street in te huren voor de remasters van GTA 3, Vice City en San Andreas. De games zaten vol bugs, verpestten het uiterlijk en waren veel te duur. Een paar updates later is het wel te doen, maar Rockstar zal volgende keer twee keer nadenken voordat het zijn IP in de handen van zo'n kleine studio legt.









openwereldgames. En dat op de op hun eind lopende PlayStation 3 en Xbox 360.
GTA V is ook een directe reactie op de kritiek op het vorige deel, want het aantal features wordt dusdanig uitgebreid dat het in de buurt komt van een leefsimulator. Je kunt beleggen in aandelen, les nemen in golf of tennis, op zoek naar Bigfoot, een bustour doen met een uur aan hilarisch commentaar, deelnemen aan races, vliegles nemen, rondstruinen op het internet of ouderwets mensen aanrijden. Je kunt beleggen, met een crossmotor de bergen in, Phil Collins luisteren bij het Hollywood Sign. De wereld ligt letterlijk aan je voeten. Qua gameplay biedt GTA V daarnaast een goede balans tussen realisme en arcade. Het schietsysteem en dekking zoeken werkt stukken beter en voertuigen besturen soepeler dan in de voorloper, al kun je nog wel ongemakkelijk struikelen over parkbankjes door de physics. Helemaal nieuw is de toevoeging van drie speelbare hoofdpersonages, met allemaal een eigen stukje LA: Michael als miljonair, Trevor als gestoorde redneck en Franklin als tasjesdief in de hood. Het drietal is een recept voor missies die de meeste uit voorgaande delen volledig wegblazen. Denk aan racend door de bergen een neerstortend vliegtuig achtervolgen, de gelijkenis van Mark Zuckerburg van 'Life Invader' opblazen en natuurlijk de spannende heists. Daarbij is GTA V filmischer, met constante dialogen en een begeleidende soundtrack tijdens missies buiten auto's.

De ultieme MMO

Ik kan nog uren praten over wat GTA V zo bijzonder maakt. De details, de schaal, de fun: vijftien jaar later komen nog maar weinig openwereldgames daarbij in de buurt. Nog veel belangrijker is echter GTA Online, Rockstars oneindige hub (of melkkoe - afhankelijk van aan wie je het vraagt). Bij lancering is het nog wat kaal en zijn er technische problemen, maar in de jaren daarna krijgt het de ene na de andere grote update, waarna Rockstar dagelijks miljoenen opbrengt.
Er is de laatste jaren veel kritiek op GTA Online: de instapdrempel is hoog en je moet zoals bij elk microtransactiesysteem veel tijd investeren óf de portemonnee trekken. Anderzijds levert het wel ruimte op voor de sickste content in de geschiedenis van de franchise. Kort na lancering begint het met heists, waarbij je met drie vrienden een bankoverval kunt plannen, maar het wordt al snel gekker. Als je vandaag GTA Online opstart kun je je eigen casino runnen, stuntraces doen, feesten op je éígen schip, op zoek naar Dr. Dre's vermiste album en naar een compleet nieuw eiland.



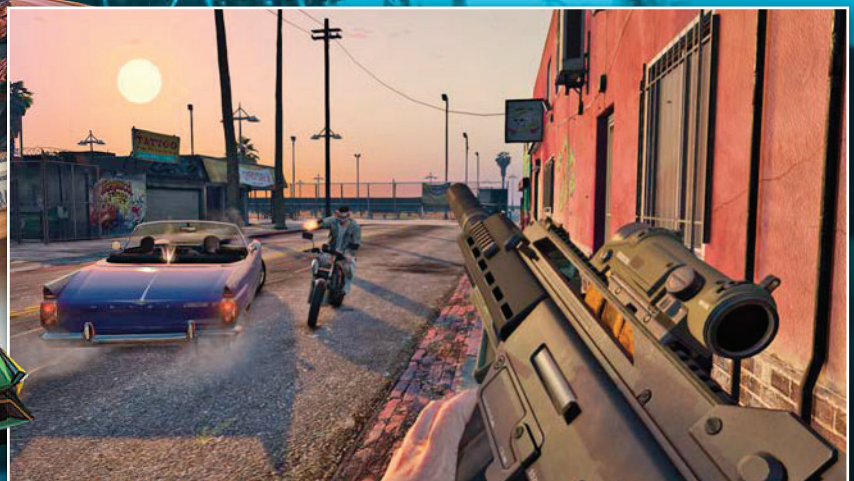
Legendarisch

GTA Online is daarmee misschien wel de ultieme MMO, en pas de eerste van z'n soort. Het zou naïef zijn om te denken dat deze geldprintmachine geen effect heeft op het concept van GTA VI. Sterker nog, ik denk dat de volgende GTA volledig online wordt, met een levende wereld waarin je nieuwe missies, personages en zelfs steden krijgt.

WORDT GTA VI 'WOKE'?

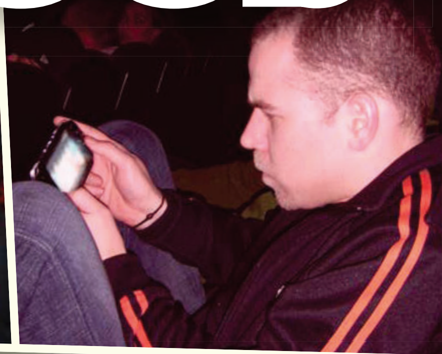
Uit bronnen van Bloomberg blijkt dat Rockstar waarschijnlijk een stapje terug doet als het gaat om stereotypes en andere beledigende content jegens gemarginaliseerde groepen. Natuurlijk waren gamers daarna direct boos dat GTA VI 'woke' en daarom niet meer grappig wordt. Ik denk, persoonlijk, dat die gamers niet zo moeten zeuren.

Veel van de game weten we trouwens nog niet, alleen dat het zich afspeelt in Vice City en een speelbare broer en zus bevat. Eind 2022 lekte namelijk een groot deel van een ontzettend vroege versie van de game, die de belangrijkste geheimen onthulde. En wanneer 'ie uitkomt? Ik zet m'n geld in op eind 2024.
Grand Theft Auto is een van die games die iedereen heeft gespeeld, ook degenen die claimen dat ze niet gamen. Het is een van de grootste mediafranchises ter wereld, en nog belangrijker: ontzettend belangrijk voor het medium. De invloed van Rockstar is in vrijwel elke openwereldgame nog wel te vinden en elke keer weer weet de ontwikkelaar de lat hoger te leggen. Grand Theft Auto is oneindig, en verdient het om gevierd te worden. ✖



PU PICS UIT DE OUDE DOOS
















Spanbroek
gem. Opmeer
FOR THE
XS
POWER UNLIMITED
www.pu.nl
GUITAR HERO
WELCOME TO THE ELECTRONIC ENTERTAINMENT
POWER UNLIMITED
THE DAILY HORROR

EEN DECENNIUM DIALOGEN

PU-praat

Hoewel PU in de eerste tien jaar van zijn bestaan eigenlijk te cool was om interviews te doen, veranderde dat naarmate de redacteurs zichzelf steeds meer als journo's begonnen te zien. Wouter zou zichzelf nooit een journalist noemen, maar heeft wel een rijk vraaggesprek-verleden en dook voor dit artikel diep in zijn persoonlijke goudmijn aan knetterboeiende conversaties.

WOUTER

Mijn collega's denken er waarschijnlijk anders over, maar ik zie mezelf in de eerste plaats als een recensent, daarna als hoofdredacteur en dan ergens nog wel een beetje als *mompelt iets dat klinkt als journalist*. Daar heb ik namelijk de juiste papieren voor en natuurlijk deed ik ooit het echte, journalistieke werk zoals nieuwsschrijven, reportages maken en, jawel, mensen interviewen. Sterker nog, op mijn telefoon staat een goeie gigabyte aan vraaggesprekken met allerlei producers, schrijvers, ontwikkelaars en andere mensen uit de gamesindustrie, waarvan velen een aantal opvallende uitspraken hebben gedaan. Duik mee mijn voicememo's in en bepaal zelf of ik mezelf een journo moet noemen, of toch maar niet.



GAMESCOM 2013

RACHEL FRANKLIN

Executive producer van The Sims 4

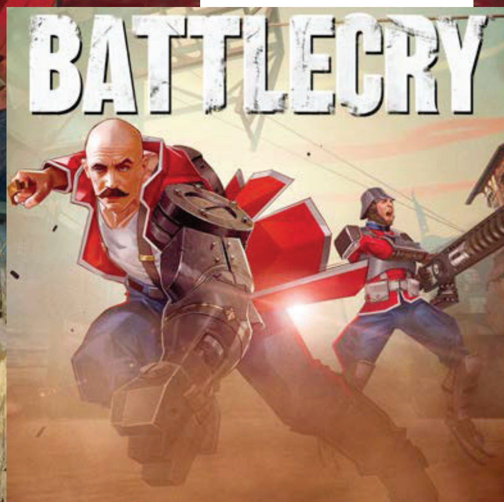
Ik was erbij toen The Sims 4 aangekondigd werd op Gamescom 2013, tijdens de persconferentie van Electronic Arts, en ik weet nog dat ik daarvan een gilletje slaakte waar ik zelf van schrok. Het soort overdreven emotie waar de Sims zelf bekend om staan, zeg maar. Na dit moment van puur geluk sprak ik met Rachel Franklin, executive producer bij de vers aangekondigde game, die daarvoor bij Activision werkte. Voordat ze dit vertelde vroeg ze overigens netjes aan de aanwezige PR-manager of ze andere bedrijven mocht noemen, die toestemde en vervolgens met trots zei dat ze Rachel 'goed getraind' had.
Rachel en ik spraken over bijna alle aspecten van The Sims 4; van de 'moods' die nieuw waren in dat deel tot en met het bouwen van huizen, de community die betrokken is bij de levenssimulator en hoe zij graag The Sims speelt (ze is vooral van de romantiek en de drama). Achteraf gezien is het opvallend hoeveel nadruk Rachel legt op de emoties die de Sims hebben en hoe hun gevoelens beïnvloed worden door objecten in de omgeving en andere Sims. Dat was namelijk zeker de gimmick van deel 4, maar tien jaar en een shitload aan uitbreidingen verder is het amper meer de spil ervan. Buiten dat maakte Rachel een paar sterke opmerkingen en was ze een verdomd goede spreker en enthousiaste geïnterviewde. Niet voor niets werd ze het hoofd van de Lifestyle Group bij Electronic Arts, zo zag ik op haar LinkedIn [onderzoeksjournalistiek noemen we dat! - Marvin].

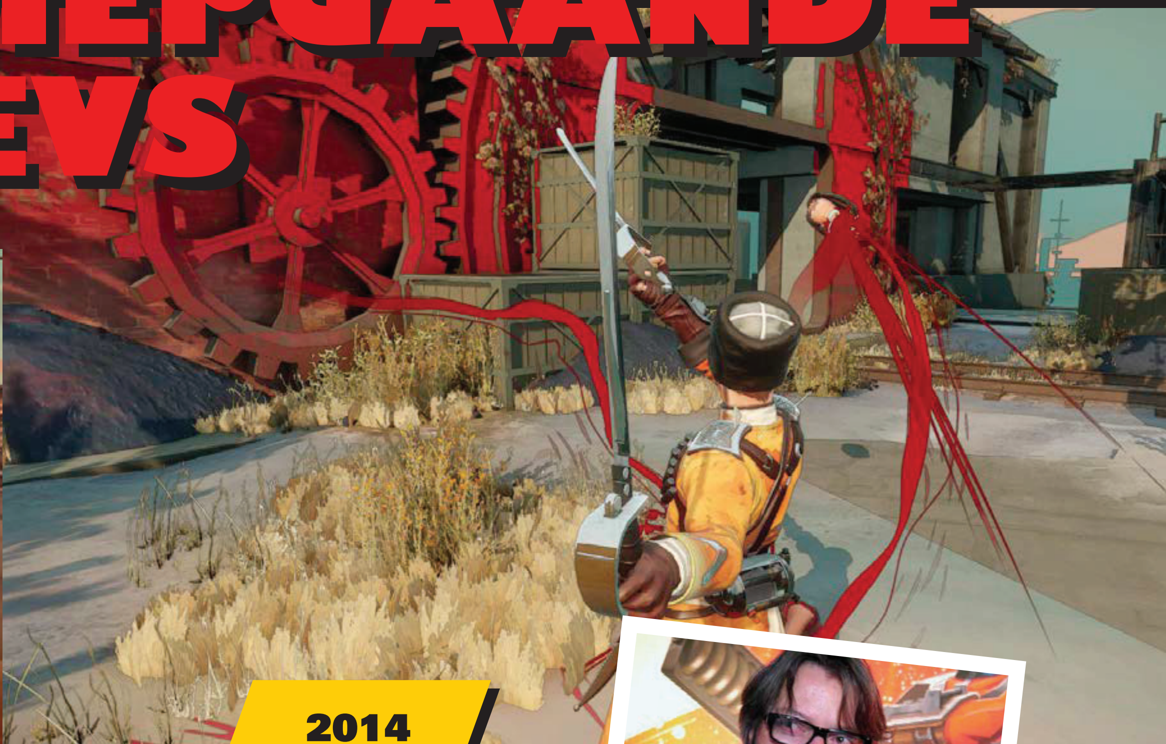
"IN THE SIMS IT'S ALWAYS BEEN ABOUT HAVING A BALANCE BETWEEN BEING DELIGHTED AND SUPRISED BY YOUR SIMS, AND HAVING CONTROL OVER THEM."

"IT'S SUPER TRICKY TO MAKE A SIMS GAME. BECAUSE WE HAVE DIFFERENT KINDS OF PLAYERS AND WE DON'T WANT TO PUSH ANYONE OUT."



AAN DIEPGAANDE MET DEVS





2014

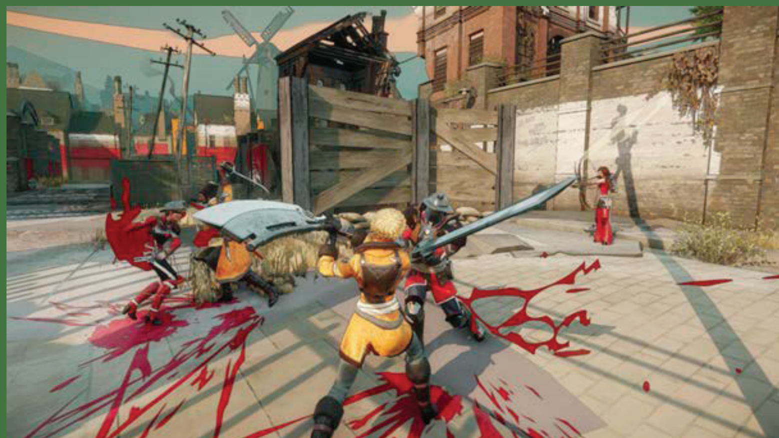


VIKTOR ANDONOV

Game director en schrijver van BattleCry

Ken je BattleCry nog? Nee, dat leek me al sterk, want deze free-to-play-titel van Bethesda is nooit uitgekomen. Wel sprak ik een half uur over de beoogde game met Viktor Andonov, de creatieve drijfveer achter dit gecancelde project, die ooit werkte aan niet geringe titels zoals Team Fortress 2, Half-Life en Dishonored. Overigens wilde Viktor het niet met me hebben over Team Fortress 2 (want dat was "ten years ago"), ondanks dat die game ontzettend veel lijkt op BattleCry, zowel qua gameplay als stijl. Goed, de toon was gezet...
Wouter anno 2014 zou overigens niet verbaasd zijn dat BattleCry uiteindelijk gecanceld zou worden, want aan de toon van m'n stem hoorde ik dat het enthousiasme over de game ver te zoeken was. Maar alsnog werd het best een interessant gesprek, onder andere omdat ik ontdekte dat de stijl van BattleCry tot stand kwam in samenwerking met een artiest genaamd Francisco Ruiz-Velasco. Hij illustreerde vele comics voor alle grote uitgevers en was bovendien production designer voor Guillermo Del Toro's Hellboy II: The Golden Army, Pacific Rim en The Hobbit. Ook maakte hij deel uit van de art department van Thor: Ragnarok. Viktor nam z'n project overigens bloedserieus (no pun intended), ondanks de nogal comic-achtige stijl ervan, dat werd wel duidelijk toen ik hem vroeg waarom er gekozen was voor een vrij extreme mate van bloederigheid en gore. Hij benadrukte dat BattleCry draait om OORLOG. Over hoe je afgeslacht wordt in de loopgraven, over hoe gladiatoren STERVEN, hoe soldaten DOODGAAN in man-tegen-man-gevechten. Dus voor Viktor zou het gewoon fout zijn om dat weg te poetsen en het BLOED te bedekken. Als je vecht, dan heeft dat een betekenisvolle impact, wat betekent dat je STERFT op een GEWELDDADIGE manier. En als je een andere speler, een mens die bloedt, VERMOORDT, wordt hij aan STUKKEN GEHAKT, want hij is geen pop. Dussssss...
Je begrijpt misschien wel dat ik de rest van het event niet m'n rug naar Viktor toegedraaid heb.
In januari 2017 werd BattleCry gecanceld. De naam van de ontwikkelaar veranderde van Battle-Cry Studios naar Bethesda Game Studios Austin, en Viktor Andonov? Het enige wat ik nog over hem kan vinden is dat hij in 2016 naar Dare-wise Entertainment overstapte, een bedrijf dat werkt aan een game genaamd Life Beyond. Er zit wel wat DOOD en ook een beetje OORLOG in die game, dus ik hoop dat Viktor een beetje z'n ei erin kwijt kan.

"IT'S MORE INTENSE WHEN YOU REALLY DIE AND YOUR CHARACTER HAS FEEDBACK OF DEATH."



"EVERY PROJECT I WORK ON I TRY TO PUSH VIDEOGAMES FURTHER AND FURTHER AWAY FROM PHOTOREALISM, JUST TO TELL BETTER STORIES."



GREG FOERTSCH

Art director van XCOM 2

Als ik naar rechts kijk vanaf de plek waar ik dit artikel tik, zie ik een XCOM 2-artbook op onze decoratieve boekendisplays staan. Op de cover staat een in schaduwen gehulde kop van een Sectoid, en onder de titel 'The Art of XCOM 2' lees ik de woorden 'Introduction by Greg Foertsch'. Elke friggin' dag loop ik dus langs deze naam, wat het extra gek maakt dat ik totaal vergeten was dat ik in 2015 met de man gesproken heb, na de tweede editie van Firaxicon. Wat ik me nog wel herinner zijn de foto's die ik maakte bij de ingang van dit Firaxis-fanevent, want daar stond een standbeeld van hetzelfde ruimtewezen dat op de cover van het artbook staat, alleen dan gehuld in een mech-suit. Ook weet ik nog dat het tripje naar Baltimore, waar Firaxis gevestigd is en de Firaxicon gehouden werd, een heerlijk uitstapje was. Ik genoot er van de beurs en de demonstratie van XCOM 2, maar nam ook traditiegetrouw een flinke wandeling door de stad, met als einddoel een comicwinkel. Op ongeveer een uur en een kwartier lopen van m'n hotel bevond zich namelijk Atomic Books, en daar heeft de winkeleigenaar me een fantastisch boek aangeraden: Flex Mentallo van Grant Morrison. Comics, een nerdy conventie en presentaties van een game die een jaar of twee later (na de toevoeging van meerdere, uitmuntende uitbreidingen) een van m'n favoriete aller tijden zou worden; de trip waarop ik Greg Foertsch sprak was eentje om nooit te vergeten. Nou ja, behalve het interview zelf dan, maar dit was dan ook een lichtelijk moeizaam gesprek waarin ik duidelijk mijn vragen niet had toegespitst op Greg z'n functie van art director. Dus probeerde hij zo goed als mogelijk mijn veel te algemene en soms ook raar specifieke vragen te beantwoorden, terwijl de dikke lagen ijs langzamer dan normaal als ik een interview doe, begonnen te breken. En toen kwamen we tot de kern van onze liefde voor XCOM, want Greg en ik waren het erover eens dat het eigenlijk een thriller op videogamegebied is, door al die "heart stopping am I going to get killed"-momenten. Daarbij voorspelt Greg Foertsch dat ik XCOM 2 sowieso een tweede keer ga spelen, omdat een tweede playthrough "hugely different" zal zijn, een totaal verschillende ervaring. En hij had gelijk, want met 455 uren op de teller is XCOM 2 een van mijn meest gespeelde games ooit, die ik wel drie of vier keer opnieuw heb gespeeld.

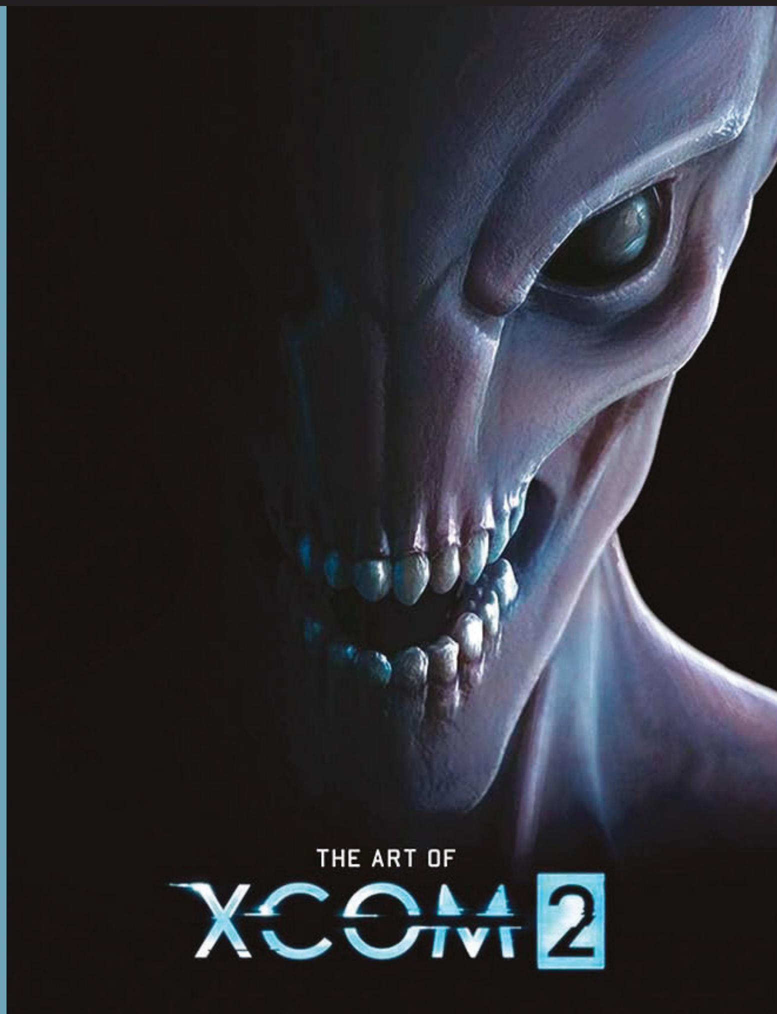
Ik vermoed dat Greg na ons gesprek hoopte dat de volgende interviewer op z'n minst vragen stelde die iets met art en design te maken hadden, en achteraf gezien was dit dan ook een van m'n minder professionele momenten. Hopelijk krijg ik de man nog een keer te spreken, want aangezien hij tegenwoordig deel uitmaakt van Bit Reactor, een studio die werkt aan een tactische game in het Star Wars-universum, heb ik genoeg vragen voor hem. Waarvan sommige misschien wel gaan over wat hij daadwerkelijk doet bij Bit Reactor!

"XCOM TO ME IS ABOUT GREYS AND SOLDIERS AND BLOWING STUFF UP."



weetje • weetje

Tussen de voicememo's met interviews vond ik een file genaamd 'Gejank'. Daarop hoorde je Maarten Blonk en toenmalig stagiair Sebastiaan Kissing klagen terwijl zij Fifa 14(?) spelen. Maarten: "Is echt een heel zacht stuiterballetje en dan dit, schiet ik 'm weg; de AI wil 'm ook wegschieten terwijl ik 'm gewoon controleer!" Sebastiaan: "Ze staan er met z'n vieren, hè?"



"THE CHOICES [IN XCOM 2] ARE MORE CHOICE-Y."



FIRAXICON 2015



MICHAEL DE PLATER

Design director van Middle-earth: Shadow of Mordor

‘SoM’ was de naam van deze specifieke voicememo, en ik word aangenaam verrast dat de eerste stem die ik hoorde na het afspelen ervan die van Raf is. Hij stelt een vraag over de grote hoeveelheid content en begint met “how does this content…” - het duurde me blijkbaar te lang, want ik maak 'm voor hem af: “..intertwine with the story.” Uit het antwoord probeer ik niet alleen op te maken wie Raf en ik hier spreken, maar ook om wat voor game het überhaupt gaat. Maar dan wordt het Nemesis-systeem genoemd en is het duidelijk voor me. Middle-earth: Shadow of Mordor is per slot van rekening m'n favoriete Lord of the Rings-game en een van de tien Platinums die ik ooit heb gehaald. Terwijl Raf en ik meer te weten proberen te komen over de wereld in Shadow of Mordor en hoe de combat precies werkt (we maakten ons duidelijk zorgen dat het net zo'n makkelijke game zou worden als de eerdere Assassin's Creed-delen), komen we erachter dat onze gesprekspartner, design director Michael de Plater, behoorlijk veel vertrouwen heeft in zijn game. En volledig terecht, zo zouden we later dat jaar ondervinden! De manier waarop De Plater het werk van Christian Cantamessa, de hoofdschrijver van Middle-earth: Shadow of Mordor, de hemel in prijst en zich totaal geen zorgen maakt of de game te makkelijk zou worden, bleek verre van overmoed.



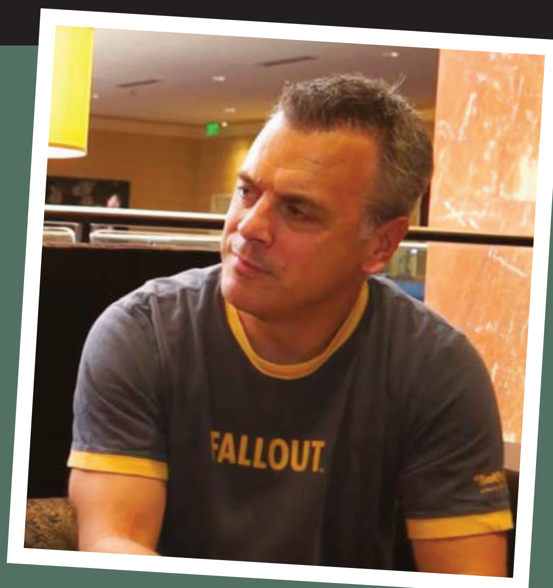
Overigens werkt de man tegenwoordig voor Cliffhanger Games, een studio van EA die in samenwerking met Marvel een third-person singleplayer Black Panther-titel ontwikkelt. Waar ik nu extra hyped voor ben, wetende dat de design director van Shadow of Mordor ongetwijfeld z'n stinkende best aan het doen is om hier een toppertje van te maken!

2014



“MORDOR IS SORT OF THE BEST OF BOTH WORLDS, BECAUSE IT'S SIMULTANEOUSLY ONE OF THE MOST ICONIC PLACES IN MIDDLE-EARTH, WITH THE BLACK GATE AND MOUNT DOOM, BUT ALSO ONE OF THE MOST UNKNOWN PLACES.”

“THE THING I CAN ABSOLUTELY SAY, AND WE DO A LOT OF USABILITY TESTING, MORE THAN I'VE EVER SEEN BEFORE, [SHADOW OF MORDOR] BEING TOO EASY IS DEFINITELY NOT A PROBLEM WE HAVE TO WORRY ABOUT.”



PETE HINES

SVP of Global Marketing and Communications bij Bethesda

Een van de weinige keren dat ik businessclass vloog, was toen ik in 2016 voor QuakeCon naar Dallas vertrok. Niet alleen vloog ik in luxe, maar ook het hotel waar de beurs voltrok en ik verbleef, de Hilton Anatole, is een enórm indrukwekkend gebouw waarin alles binnen loopbereik is zonder dat je de verzengende, Texaanse hitte hoeft te trotseren. M'n smoel viel vooral open van de 27 verdiepingen hoge toren van de Anatalo, die zo was gebouwd dat je vanaf de begane grond helemaal omhoog kon kijken naar de 1600 kamers die rondom via balkons toegankelijk zijn. Groots op een manier waar eigenlijk alleen Amerikanen toe in staat zijn, en ik ga daar altijd goed op.
Ook het daadwerkelijke event was niet mis, want niet alleen bestond QuakeCon 2016 uit een enorme LAN-party, daarnaast was er ook ruimte voor allerlei ontwikkelaars van Bethesda-games om onder andere DOOM, Prey en Quake Champions te promoten. Maar mijn interessantste gesprek tijdens dit event was wat algemener, namelijk met Pete Hines, die toch best wel een big shot was bij Bethesda, en dat nog steeds is.
Aangezien in 2016 het woord 'communications' in de functiebeschrijving van Hines zat, had de man nogal eens te maken met de gaming community. Mensen die zeggen dat de remaster van Skyrim geen 60 euro waard is, of dat een kind in de koelkast in Fallout 4 niet realistisch is, of dat iemand Morrowind niet gaat kopen omdat er geen speren in zitten. Want zover gaat Hines z'n carrière al terug: naar de message boards voor The Elder Scrolls III: Morrowind in 2001, en zelfs eerder nog, want de man werkt al sinds 1999 voor Bethesda. Hij heeft dan ook vele warme herinneringen aan al die grote RPG's van de uitgever: aan Morrowind omdat het hun eerste consolegame was, ze er met een heel klein team aan werkten (ongeveer 35 man), Hines de handleiding ervoor heeft geschreven en veel werkte aan de strategy guide. Oblivion, deel 4 van de Elder Scrolls-serie, is een bijzonder project voor Hines omdat het Bethesda's eerste echte 'smash hit' was en ze iets ontwikkelden voor een next-gen console (de Xbox 360). Fallout 3 was een game in een franchise die Hines kende van toen hij nog een deeltijd gamejourno was, en het was een heel nieuw ding na The Elder Scrolls. Ze wilden er zo respectvol mogelijk mee om gaan omdat ze de franchise overnamen van een andere ontwikkelaar. Hines was 'scared shitless' toen hij een demo van Fallout 3 aan Tim Cain van de oorspronkelijke ontwikkelaar Interplay liet zien! Ook deelt hij z'n herinneringen over toen hij ten tijde van Oblivion iemand mocht inhuren om hem te helpen met PR en marketing, terwijl hij nu teams heeft over de hele wereld. Althans, dat 'nu' was in 2016 en we zijn natuurlijk al zeven jaar verder. Inmiddels is Hines 'head of publishing'; een functiebeschrijving die hij nog maar een jaar heeft, maar vast niet met minder verantwoordelijk dan hij had ten tijde van ons gesprek. Ik vermoed dat Pete Hines nergens heen gaat als hij niet businessclass vliegt...

> "I HAVE REALLY FOND MEMORIES OF DISHONORED, OR WOLFENSTEIN OR WORKING ON THIS DOOM GAME. ULTIMATELY THIS INDUSTRY IS NOT ABOUT TECHNOLOGY, OR HARDWARE, OR RENDERING... IT'S ABOUT PEOPLE."



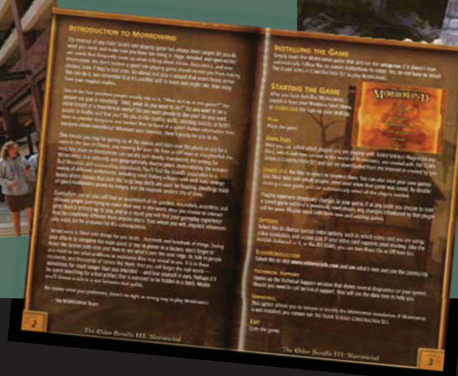
weetje • weetje

Ik heb nog een flinke reeks interessante interviews in m'n voicememo's staan, waaronder gesprekken met de lead writer van The Witcher III, de schrijver van de Metro-boeken en de bedenker van Shenmue. Dit artikel kan dus wel eens een sequel krijgen!

> "GAMES ARE HARD TO MAKE AND NO MATTER HOW LONG YOU'VE BEEN MAKING THEM, THEY'RE STILL HARD TO MAKE."



QUAKECON 2016


INTRODUCTION TO MORROWIND

INSTALLING THE GAME

STARTING THE GAME

2 The Elder Scrolls III: Morrowind

The Elder Scrolls III: Morrowind 3





2017

ED BOON

Creative director van Injustice 2

Niet om cool te doen, maar ik heb Ed Boon, een van de grootste iconen van de gamesindustrie, maar liefst drie keer mogen spreken! Een keer kort op de E3 2014, toen hij Mortal Kombat X liet zien op die beurs, daarna te Chicago in hetzelfde jaar bij NetherRealm thuis (ook voor MK X) en tot slot bij dit gesprek, dat wat minder persoonlijk over de telefoon plaatsvond. Maar omdat dit interview in het teken stond van Injustice 2, misschien wel mijn favoriete fightinggame ooit, heeft de derde keer dat ik Ed Boon sprak toch het meest impact op me gehad. Niet dat hij me nog herinnerde van de vorige gesprekken, maar ik verwachtte ook niet van hem dat hij zich de zoveelste kale gamejourno zou herinneren, zo begin ik het interview grappend. Want ja, toen was ik nog kaal, en ja, stiekem hoopte ik natuurlijk dat hij zou zeggen: 'Of course I remember you, Wouter!' Ff voor de duidelijkheid: dat zei hij dus niet.
Van iemand die al zo lang in de industrie zit zou je verwachten dat hij steeds meer is gaan delegeren, met als resultaat dat hij amper nog creatief betrokken is bij de games van NetherRealm. Dat hij van het maken van macrobeslissingen langzamerhand overgegaan is naar meer een symbolische functie, waardoor hij meer het gezicht is geworden van zijn studio - vergelijkbaar met Stan Lee in de laatste jaren van zijn carrière bij Marvel. Maar het interessante aan Boon is dat hij ondanks zijn decennialange ervaring nog steeds Creative Director is, en zich dus wel degelijk bezighoudt met "pretty much all of the area's of the game" (zijn woorden). Hij is niet de 'sleutelexpert', niet het hoofd van het animatieteam, leidt niet het team van schrijvers en is ook niet de "lead graphics guy and stuff", maar bestuurt in zekere zin wel de vergaderingen waarin alle ideeën worden aangedragen. Boon is verantwoordelijk voor het grote plaatje van elke titel die zijn studio uitbrengt, en is daarbij op zowel macro- als microniveau actief. Dus verzint hij nog steeds fatality's voor Mortal Kombat en weet hij prima antwoord te geven op de vraag welke Injustice 2-personages op welke MK-knokkers lijken. Zo zegt hij dat Batman zeker wat ninja-kwaliteiten heeft, net zoals Sub-Zero en Scorpion, dat Raiden kan vliegen zoals Superman en dat een aantal moves van Green Lantern hem doet denken aan Kenshi en Ermac. En Kabal, die is enorm geïnspireerd door The Flash, tevens Ed Boons favoriete DC-personage. Over favorieten gesproken, Ed weet zonder moeite een stage-transition (manieren waarop je de DC-knokkers op spectaculaire wijze naar een andere verdieping in dat level kunt slaan) in Injustice 2 te noemen die hij heel bijzonder vindt, namelijk eentje in de Batcave waarbij Killer Croc een gastoptreden heeft. Of een andere in Atlantis, waar Black Manta in voorkomt. Daarop vraag ik of sommige van deze 'cameo'-personages het ooit als volledige characters zouden halen, waarop Boon zegt dat ze daar zeker plannen voor hebben. Inmiddels weten we dat Black Manta inderdaad een DLC-personage voor Injustice 2 is geworden, terwijl cameo's an sich natuurlijk een prominente rol hebben in Mortal Kombat 1 in de vorm van kameo's. Ondertussen zit ik nog steeds te wachten op de verlossende aankondiging van Injustice 3, niet alleen omdat ik wel weer een nieuwe, favo fighter kan gebruiken, maar omdat dit misschien leidt tot weer een fijn gesprek met gamelegende Ed Boon.

"MORTAL KOMBAT IS REALLY BIG IN RUSSIA."

"THERE'S CERTAINLY BEEN INFLUENCE FROM SUPERHEROES THAT I'VE BEEN EXPOSED TO IN MY LIFE, THOSE DEFINITELY HAVE GONE INTO MORTAL KOMBAT."



STARFIELD

EEN SCHIER ONEINDIGE ONTDEKKINGSTOCHT

Een week nadat Marvin zijn Starfield-review schreef kwam de game uit, en onze eindredacteur dacht even dat hij crazy pills had genomen. Negativiteit voerde online de boventoon, maar hoe meer tijd verstreek, hoe meer men in begon te zien dat we hier met een pareltje te maken hebben. Een Bethesda-RPG die biedt wat we zo fantastisch vonden aan Fallout en The Elder Scrolls, en die jou na honderd uur nog weet te verwonderen. Maar ook eentje die je niet bij je hand neemt en jou laat doen wat een ruimtereiziger hoort te doen: ontdekken.

GOLD AWARD

REVIEWS



Het begint eigenlijk al bij het opstarten van Starfield. De waanzinnige menumuziek, die zoveel meer is dan alleen achtergrondgeluid. Het zet niet alleen een sfeer neer van jewelste, sluit niet alleen naadloos aan bij de thematiek van het spel, maar ontwaakt een ontdekkingsdrang in mij waar eigenlijk alleen Bethesda-games tot in staat zijn. Direct ben ik in de perfecte stemming om nieuwe gebieden, facties en mensen te ontdekken en mijn stempel op ze te drukken. Nog voor de game begint voel ik me als een astronaut die voor het eerst aan boord van een schip komt en de grote sterrenzee in de lucht tegemoet vliegt. En dan pas komt dat typische Bethesda-kippenvelmomentje.

Gefragmenteerd

Kort nadat het kippenvel weg is, bekruipt mij een angstig gevoel. Want ineens realiseer ik me dat de enorme omvang van Starfield inhoudt dat ik deze Bethesda-RPG anders moet benaderen dan zijn voorgangers. Er gaan voor mij namelijk weinig dingen boven het betreden van een Bethesda-wereld, een willekeurige kant oplopen en me urenlang verbazen over wat er verborgen ligt. Van een klein kampje waarin enkele notities en een stel slim geplaatste skeletten mij duidelijk maken hoe zijn bewoners tot hun eind zijn gekomen, tot het ontdekken van een ogenschijnlijk willekeurig object dat een missie start waar je drie uur zoet mee bent. Je weet nooit wát je aantreft, maar wel dat er altijd loot is om bij elkaar te sprokkelen, er natuurlijk flink gevochten wordt en dat er overal indrukwekkende verhalen liggen verborgen – klein of groot.

Die elementen vind je ook in het universum van Starfield, maar omdat we hier te maken hebben met honderd zonnestelsels, gevuld met meer dan duizend planeten, is de ervaring meer gefragmenteerd dan we gewend zijn. Je kunt op een willekeurige plek op een willekeurige planeet landen, en een willekeurige kant op rennen, maar de content die je dan aantreft is grotendeels procedureel gegenereerd. De eerste uren was het me een beetje onduidelijk waar ik nou precies de handgemaakte content kon aantreffen;

ik had geen zin om voor elke sidequest die ik vond tien generieke nederzettingen te ontdekken. En dat hoeft gelukkig ook niet.

Scammers en scanners

Reizen door het universum van Starfield is een waar genot. Je springt in een mum van tijd naar andere planeten, ruimtebasissen en zonnestelsels en begint vanzelf te herkennen waar die heerlijke handgemaakte content van Bethesda zoal verborgen ligt. Veel ervan komt jou als ruimteverkenner ook heel organisch tegemoet: je hoort in het voorbijgaan NPC's tegen elkaar praten, stuit op planeten op dagboeken en andere teksten (vaak via terminals), praat met passerende schepen wanneer je in een baan om een planeet vliegt, en je kan zelfs op quests stuiten door 'reports' over planeten te kopen bij handelaren. Aan content geen gebrek in Starfield. Na zo'n tachtig uur spelen en het voltooien van de grootste missies, stond er nog steeds een waslijst aan quests en kleinere 'activiteiten' op me te wachten. En er is nog zoveel meer.

Zo kun je allerlei premies voltooien voor de grootste facties, kun je de piraat uithangen en onschuldige schepen overmeesteren (of op aanvallende piraten stuiten en juist onschuldigen redden) en kun je zelfs data over planeten verkopen aan geïnteresseerde partijen. Daarbij komt de scanfunctie kijken, en die is verdomd handig. Met een druk op de knop (F op PC, LB op Xbox) tover je hem tevoorschijn, en lichten grondstoffen, flora en fauna op. Als je daar vervolgens dichtbij genoeg komt, kun je ze scannen om jouw data over die planeet te voltooien. Van planten en wezens heb je meerdere scans nodig, en van grondstoffen slechts één, en als je alles gescand hebt krijg je een dataset die je kunt verkopen. Ook kun je natuurlijk zelf grondstoffen verzamelen, bijvoorbeeld door plantjes te plukken, op erts te schieten met je laserwapen (Cutter genaamd) en dode dieren te looten. Daar kun je vervolgens nieuwe onderdelen en upgrades voor je wapens, ruimtepak en boostpack mee maken, alsook nieuwe onderdelen voor je schip (of schepen).

Nu is dat scannen qua gameplay niet héél interessant, maar omdat de grondstoffen schaars zijn en je er veel toffe dingen mee kunt bouwen en upgraden, is het de moeite zeker waard. Hier komt ook het bouwen van basissen bij kijken, wat je nog wel kent uit Fallout 4, maar in Starfield in elk opzicht is verbeterd. Heeft een bepaalde planeet grondstoffen die jij nodig hebt, dan kun je ervoor kiezen daar een nederzetting te droppen en die uit te breiden met onder andere 'research stations', opslagplekken voor cargo en bouwsels die de grondstoffen voor je winnen. Wil je extra snel grondstoffen verzamelen, dan kun je naast het levelen van de juiste skills ook nog een van je companions op zo'n nederzetting zetten om het proces te versnellen. Het werkt allemaal uitstekend.

Raap me op

Zo biedt Starfield tal van mogelijkheden om jouw playthrough compleet naar je eigen hand te zetten. Dit is ook te zien aan het vernieuwde skill-systeem, dat ontzettend goed in elkaar steekt. Elke skill heeft verschillende rangen, en om in rang te stijgen heb je een skillpunt (die je verdient door te levelen) nodig, maar moet je ook aan bepaalde eisen voldoen. Denk aan honderd kills met een rifle voor de Rifle-skill, het vernietigen van dertig schepen voor je Pilot-skill en het hacken van vijftig sloten voor de Security-skill. Het geeft je tussen het levelen door kleine doelen om te behalen, wat toch een stuk bevredigender is dan overal maar skillpunten tegenaan gooien.

En dan de combat. Holy shit, de combat! Ik heb nog nooit zoveel lol gehad met het neermaaien van vijanden in een Bethesda-game - alleen Skyrim komt in de buurt. Er zitten enorm veel »



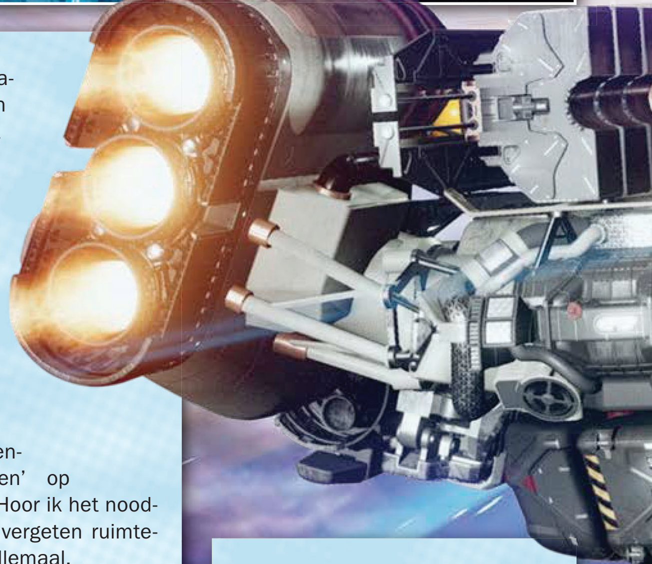


wapens in die stuk voor stuk heerlijk schieten, en anders kun je ze via een scala aan modificaties zo vervormen dat ze alsnog heerlijk in je digitale handen liggen. Er zijn skills waar je vijanden mee kunt manipuleren (bijvoorbeeld door ze anderen te laten aanvallen, hun wapen te laten vallen of weg te laten rennen), turrets en robots die je kunt hacken om ze voor jou te laten vechten, de typische Bethesda-trucjes (zoals stealth) waar je ze mee te lijf kunt gaan en... de boostpack!
Na honderd uur is het nog altijd enorm leuk om al schietend de lucht in te vliegen, hier en daar een granaat naar beneden te gooien of simpelweg een tactische plek op een dak uit te zoeken vanwaar je met een sniper los kunt gaan. Door die boostpack op je rug benader je gevechten en zelfs exploratie héél anders dan in Fallout en Skyrim, zeker als je de standaard boostpack inruilt voor een power-boostpack, waarmee je razendsnel de lucht in springt. Tel daarbij op dat verschillende planeten verschillende soorten zwaartekracht hebben, en combat wordt pas echt een feestje. En om het helemaal af te maken krijg je ook nog eens krachten zoals in Skyrim, wat de combat NOG VEEL LEUKER maakt. Raap me op! Oh, laat maar – daar heb ik m'n boostpack al voor.



Constellation

Ik heb nog amper een woord over het verhaal gerept, terwijl dat juist een van de belangrijkste redenen is dat ik Starfield zo'n fantastische game vind. Kort gezegd: het universum is jarenlang in de ban geweest van twee oorlogen tussen bepaalde facties, en op het moment dat je komt kijken is er net vrede gesloten. Spanningen zijn er nog steeds meer dan genoeg, en daar krijg je vooral in sidequests mee te maken. De hoofdquest volgt een organisatie genaamd Constellation, waarbij jij je aansluit om de geheimen van het universum te ontdekken.
Je moet vaak heel kort iets doen op planeet X, om vervolgens naar planeet Y te springen in zonnestelsel Z, iets te verzamelen en weer terug te springen. Maar omdat er van laadtijden amper sprake is, de verschillende lagen van de map verrassend makkelijk zijn om in te navigeren en je praktisch naar álles kunt fast-travelen, klinkt dat vervelender dan het is. Daarbij weet je nooit wat er te wachten staat nadat je naar een nieuwe planeet springt; de verwondering die ik daarbij voel is er na honderd uur niet minder op geworden. Staat er een vloot aan piratenschepen, of een van de 'legendarische schepen' op me te wachten? Hoor ik het noodsignaal van een vergeten ruimtebasis? Het kan allemaal.

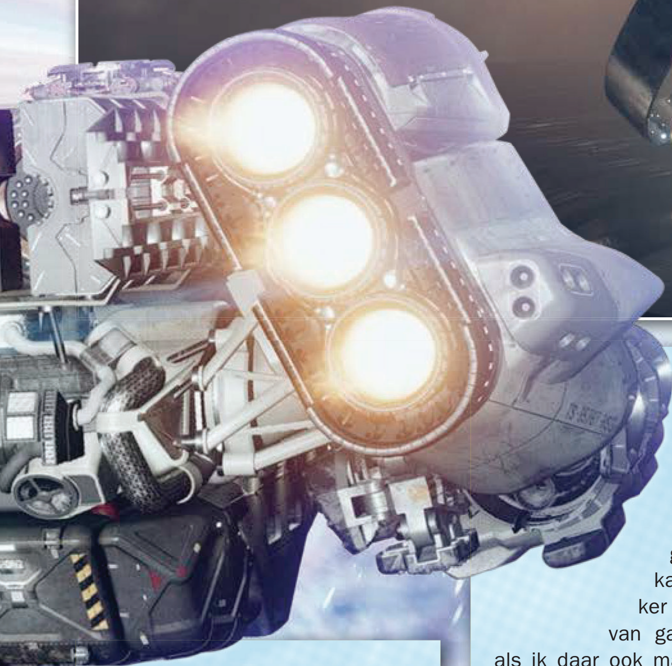


Zonder karma

Het hoofdverhaal biedt een prima rode draad die je langs de grote steden en nederzettingen van het universum brengt, en haakt goed in op de ontdekkingsdrang die de game toch al teweegbrengt. Het is fantastisch en vooral verrassend genuanceerd







geschreven voor een Bethesda-game. Er zijn namelijk weinig overduidelijk goede of slechte keuzes, dus is het maar goed ook dat er geen karma-systeem in zit. Alhoewel, de companion(s) die je bij je hebt zullen jouw woorden en daden wel beoordelen, en ook in dialogen bijspringen om hun zegje te doen. Soms kun je daar zelf voor kiezen, soms doen ze het vanuit zichzelf. En je wil niet weten hoe snel ik op de load-knop druk als mijn Sam of Andreja het ergens niet mee eens zijn!

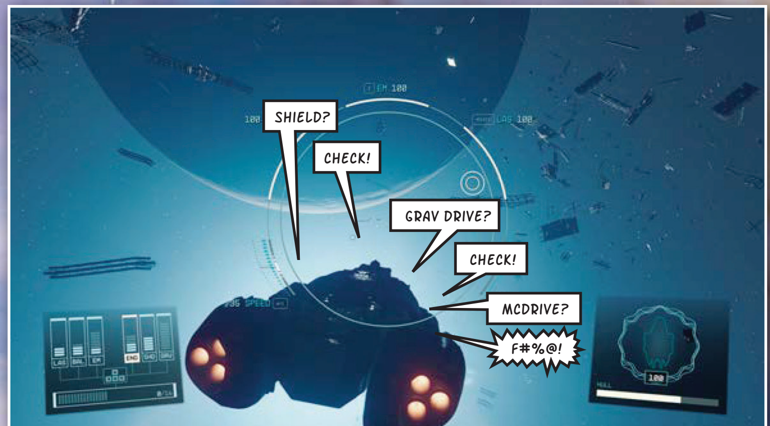
De voice-acting is ook geweldig, en met ruim drie miljoen gesproken woorden is er meer dan genoeg om naar te luisteren. Alles wat ik extra over het verhaal vertel doet afbreuk aan jouw ervaring ervan, dus laten we het maar niet over de details hebben. Het belangrijkste is dat ik er enorm door ben gegrepen, en ik geef toe dat ik het niet droog hield. Aan het einde van de rit ontplofte mijn hoofd nog nét niet door hoe fucking goed dat in elkaar steekt, zeker op het gebied van gameplay. Maar als ik daar ook maar één woord meer over zeg, spoil ik alles.

(F)all-out in de ruimte

Misschien wel de belangrijkste vraag die ik beantwoord in deze review: is Starfield nou meer Fallout in de ruimte, of Skyrim in de ruimte? Bethesda zegt zelf het laatste, maar dat vind ik onzin (al snap ik de link zeker). Als je niets met de gunplay, de technologie en science-fiction van Fallout hebt, dan laat Starfield je waarschijnlijk ook koud. Hou je wél van de ruimte, en gaat je hart sneller kloppen bij de gedachte dat je talloze sterrenstelsels kunt ontdekken, dan staat je iets prachtigs te wachten. Zeker in deze vernieuwde engine, met alle visuele pracht en praal die erbij komt kijken (wát een uitzichten!). Van donkere gangetjes onder verlaten ruimtebasissen, tot enorme zonnen en planeten die in real time langs zweven: het ziet er allemaal geweldig uit. NPC's hebben vaak zelfs geloofwaardige gezichtsuitdrukkingen!

Starfield draait ook als een zonnetje op mijn PC, met amper framedrops – al waren íéts meer opties (zoals een fps-limiet en een FOV-slider) wel welkom geweest. Daar komt bij dat ik amper bugs ben tegengekomen, op van die typische Bethesda-dingetjes na, zoals willekeurige objecten die ineens door de kamer vliegen, of een companion die tegen een muur omhoog loopt en van alles aan de kant gooit. Niets dat de game breekt in ieder geval, eigenlijk alleen maar dingen waar ik van in de lach schoot. Starfield is niet perfect, maar Skyrim heeft al bewezen dat dat niet hoeft om toch een decennium relevant te blijven.

Er is nog zoveel dat ik zou willen vertellen, zoveel dat ik heb meegemaakt. Ik heb met 'space rangers' gevochten in een zero-gravity casino, heb namens de Freestar Rangers een gigantisch complot ontrafeld, heb waanzinnige ruimtegevechten gehad met piraten, heb m'n mond volgestopt met vierkant eten, heb langzaam een band opgebouwd met companions en een oude piratenschat opgespoord... Het was allemaal niet minder dan geweldig. En nog steeds, na honderd uur, als ik weer dat menumuziekje hoor, ben ik er compleet klaar voor om weer een paar uur mezelf te verliezen in dit heerlijke universum. Er is nog zo veel om te ontdekken.



SCORE 95

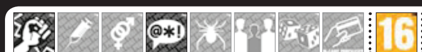
We moesten er even op wachten, maar Starfield maakt zijn torenhoge verwachtingen volledig waar. Het is bijzonder hoe Bethesda zo'n enorm universum toch behapbaar maakt, er boeiende verhalen in vertelt en zelfs na honderd uur jouw ontdekkingsdrang nog intact weet te houden. Starfield is zeker niet perfect, maar is een waardige opvolger van zowel Fallout als The Elder Scrolls, en nog veel meer dan dat.

MARVIN



Tot infinity and beyond!

90+ UREN



16

BASICS
RPG
BETHESDA GAME STUDIOS/BETHESDA
1 SPELER
OUT NOW

We hebben het in deze speciale PU veel over oude games, maar weet je wat pas een kneiterantiek spelleke is? Simon Says! Wouter brengt ons het goede nieuws dat Immortals of Aveum een gemoderniseerde versie is van deze, eh... klassieker?


De vonk slaat nog niet over.

Simon Says is een apparaat met vier lichtknoppen: een groene, gele, rode en blauwe. De, achem, 'computer' in dit ding laat deze vier lampjes op allerlei volgordes licht geven en het is aan de speler om dat zo snel mogelijk na te doen door de juiste kleur een smack te geven. Een geheugen- en reactiespelletje dus, en in 1978 was iedereen er dik van onder de indruk. Maar goed, destijds vond iedereen de Rubix Cube ook helemaal de shit, dus wisten lui toen veel.

GEEN GEEL

Toch is het idee van Simon Says best wel een tijdloze, want 45 jaar later doet Immortals of Aveum het nog even zoetjes over. Deze game is namelijk een soort Call of Duty met magiërs en je schiet met blauwe, rode en groene toverspreuken alsof het guns zijn.
Ja, de gele ontbreken, dus Simon Says heeft meer kleurtjes, maar gelukkig compenseren de onsterfelijke knakkers van Aveum dit gebrek met andere zaken.
Knallen met kleurtjes, dat is dus plat gezegd het ding in Immortals of Aveum. Dat doe je met Jak, een typische EA-protagonist; een dude van ergens halverwege de twintig, knap, stoer, wit, inwisselbaar en met een kapsel dat waarschijnlijk populair is gemaakt door een profvoetballer. Met hem spelen is een ware powertrip, want Jak kan teringsnel rennen zonder te hijgen, is te cool voor fall damage, kan dubbel springen plus zweven, kent allerlei vernietigende spreuken en schiet magische energie af alsof het kogels zijn.

MILITAIR = MAGIE

En daar komt de overeenkomst met de eerdergenoemde Call of Duty om de hoek kijken, want ergens in de basis speelt Immortals of Aveum heel erg weg als een moderne, militaire shooter. Rode magie doet namelijk grote hoeveelheden schade op korte afstand, als een shotgun, blauwe magie varieert tussen een handpistool en een rifle, terwijl groene duidelijk lichte en zware machinegeweren repliceert. Je moet je magie zelfs 'herladen', maar dan zonder magazijnen en kogels.

WAR: NERGENS GOED VOOR

Je knalt je in Immortals of Aveum dus een weg door een lineair verhaal, waaruit duidelijk wordt dat die hele Everwar waar Jak als elitaire magiër in strijdt een nogal ingewikkelde kwestie is. De Dude uit Big Lebowski zou zeggen: "You know, a lotta ins, a lotta outs, a lotta what-have-yous." Terwijl er allemaal fan-


Vangen!


Daar steek ik m'n hand voor in het vuur.


Het nieuwste seizoen van Dancing With the Stars is maar raar.


LED je niet afleiden.


Verrek, een straaljager.

Xbox Series X/S | PC | PS5
Prijs: €59,99 • Fabrikant: Ascendant Studios/EA

IMMORTALS OF AVEUM

tasy-exposition plaatsvindt met namen zoals Kalthus, Veki, Sandrakk (met dubbel K!), Shroudfanes, Guruk en Leylodon, probeert de game tegelijkertijd ook heel cool te doen met bijdehante/stoere dialogen die de nerdiness een beetje moeten breken. “We're immortals, initiate. We don't need back-up”, zegt Zendara, een personage dat eruitziet alsof ze uit LoL is ontsnapt. Want zo stoer is deze Mage Force 141.

ZOEK DE ZIEL

Terwijl het licht entertainende verhaal van de oorlog om magie zich ontvouwt, schiet Jak met z'n groene mitrailleur op groene schilden, knalt blauwe tovenaartjes af met z'n blauwe lasers en ramt z'n rode Bash op rode melee-mannetjes. Inderdaad, een spelletje met kleuren dus, net zoals Simon Says... alleen dan zonder geel. Het werkt best lekker en dankzij de snelheid van de gameplay, plus het feit dat er een hoop visueel geweld je oogbollen in geblazen wordt, zal je je best vermaken. Maar als je er meerdere uren achter elkaar in stopt, vertonen zich wat scheuren in het shiny lakwerk. Aveum is gewoon een beetje... nep. Een beetje zielloos ook.


Wie heeft op de kaart zitten kleuren?

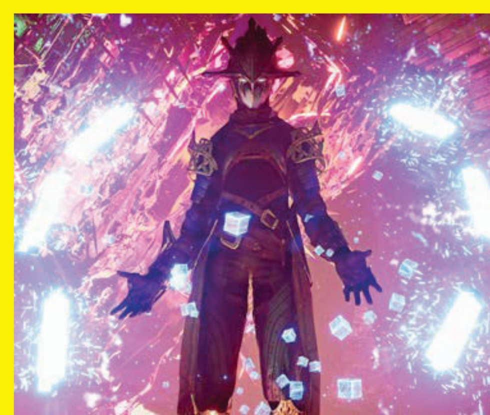

Om door een ringetje te halen.

STEEDS LELIJKER

Tussen de actie door kent elk gebied in Immortals of Aveum een vervelend repetitief muziekje. Sommige omgevingen zien er daarbij uit alsof Jak zich in een uitgestorven budgetbak-Efteling bevindt, en er is nogal wat generiek monster-design (inclusief kreten die klinken als een vader die een brullend monster nadoet of kleuters die falen in een cursus Gungan voor beginners). Bovendien lijkt het bijna alsof de game naarmate de tijd verstrijkt steeds lelijker wordt? Ondertussen wordt het verhaal ook niet veel interessanter. Dus na een uur of tien, hoewel ik me nog steeds prima vermaakte met de actie, had ik de wereld van Aveum wel een beetje gezien.

SINDS 1978

Immortals of Aveum heeft overigens alles wat een gezonde, moderne game nodig heeft, hoor: skilltrees, het kunnen aanschaffen van nieuwe uitrusting, verborgen geheimen, unlockable lore, omgevingspuzzels en lekker veel schatkistjes. Er ontbreekt weinig, maar het voelt allemaal een beetje te veel als een 'product'. Een game die rondom het gegeven van een militaire sim met battlemages is gebouwd, iets waar je in theorie lekker mee zou moeten kunnen scoren, maar buiten dat is Ascendant Games verder niet met heel veel meer bevlogen ideeën gekomen die het concept sterker maken. Behalve dan de Simon Says-gameplay, die staat natuurlijk al sinds 1978 als een huis!


Geen vogel in de omgeving te bekennen.


Flinke huilbui?



Duidelijk nog een groentje.

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 6,3

▲ Kleurtjes schieten

▼ Meer product dan game

▼ Lijkt steeds lelijker te worden



AKTIE — TAKTIEK

72 PU



Immortals of Aveum is een prima shooter met lekker snelle gameplay, okay worldbuilding en een enigszins boeiend verhaal. Het doet weinig verkeerd, maar heeft denk ik net even te weinig ziel om je nieuwe, favoriete FPS te worden, tenzij je écht zat te wachten op een Call of Duty met magie en draken.

WOUTER

Graffiti en skating vinden elkaar in deze spirituele remake van een van de origineelste games aller tijden.

MEER CREATIVITEIT

In het jaar 2000 werd de gamende wereld een stukje beter gemaakt door de release van Jet Set Radio (bekend als Jet Grind Radio in de States) op de Dreamcast. Een bijzondere mijlpaal, want niet alleen is JSR de allereerste game die gebruikmaakt van de cel-shaded grafische stijl, het was ook op zo'n beetje alle andere fronten bijzonder origineel. Wat betreft gameplay biedt het een unieke combinatie van inline skaten en graffiti spuiten, de soundtrack bestaat uit de meest funky tracklist die je ooit hebt gehoord en de speelwereld is een uniek ogend, semi-futuristisch Neo-Tokio. De game heeft humor, stijl en was als het ware een tegenreactie op de oververzadiging van anime en manga met een sciencefiction- of fantasy-setting. Inspiratie werd gehaald uit PaRappa the Rapper en de anti-establishment-thema's van Fight Club. Het resultaat is ronduit verbluffend te noemen.

PROFESSOR K

Althans, dat was het eerste deel. Het tweede, Jet Set Radio Future, dat twee jaar later op de allereerste Xbox uitkwam, liet (op mij althans) al een wat minder onuitwisbare indruk achter. En toen ik jaren later een port van de originele game op de Xbox 360 speelde, brak ik bijna mijn vingers op de rudimentaire openwereld-controls. Jet Set Radio bleek meer dan een decennium later zo goed als onspeelbaar, want ook op het gebied van gameplay brak Smilebit destijds nieuwe gronden.
Kort gingen er nog geruchten dat een deel 3 van de funky franchise in ontwikkeling was, maar die stierven een stille dood. Een van de oorspronkelijke JSR-designers gaf in 2020 nog aan dat hij zich niet meer aan de serie zou wagen, maar





Is dit dope
of is dit dope?

REVIEW-REMAKE
Oudgedienden met een arendsoog is het misschien al opgevallen, maar ook deze review is een remake. De vormgeving en sommige delen van de tekst zijn namelijk geïnspireerd door Boris zijn artikel uit PU nummer 85. Ff een klein jubileum-easter-eggje, toch?

XBOX SERIES X/S | PS5 | SWITCH
Prijs € 39,90 • Fabrikant: TEAM REPTILE

dat hij openstond voor een nieuwe generatie aan makers. Was er iemand cool genoeg om Jet Set Radio nieuw leven in te blazen?!

CARTOON

Jawel, in Nederland is er dus iemand cool genoeg! Team Reptile, semi-bekend van hun fightinggame Lethal League, voelde de funk en besloot niet zozeer een remake te maken van Jet Set Radio, maar wel iets wat er verdomd veel op lijkt. Ook in deze swingende, cel-shaded game skate en spuit (nee viezerd, met graffiti dus) je een weg door een stad waar straatbendes de dienst uitmaken, terwijl de juten je op de hielen zitten. Er zijn railingen waarover je railslides kan maken en er zijn auto's, bussen en voetgangers om je het leven zuur te maken. Maar waar de gameplay in Jet Set Radio destijds 'even wennen' was, terwijl het jaren later zo goed als onspeelbaar bleek te zijn, speelt Bomb Rush Cyberfunk vrijwel meteen lekker soepel weg. Bovendien kan je je in deze game ook te voet, op de fiets en op een skateboard voortbewegen, is het chainen van trucjes beter uitgewerkt, zijn er meer soorten tags en is het zetten ervan leuker gemaakt, heeft het een uitgebreidere soundtrack (wel van dezelfde muzikant: Hideki Naganuma) en is het meer verhaalgedreven. Niet dat het zichzelf al te serieus neemt, want je speelt een knakker die op zoek is naar zijn ontvoofde knar.

NIEUWE LEVELS

Het is een groot plezier om met verschillende, hippe raketskaters door New Amsterdam (jawel!) te stunten, onderwijl wat eindbazen te verslaan, proberend dikke scores te halen en nieuwe graffiti-kunst te verzamelen, terwijl je naar heerlijke tunes luistert van onder andere Reso, GRRL en KiloWatts. Je zal de game extra waarderen als je vroeger gegrind hebt in Jet Set Radio, maar ook als je hier fresh in gaat, zal je de funk vast wel weten te vinden. Sowieso is het een van de coolste games die ooit in Nederland is gemaakt, en welke kaaskop had ooit durven te bevroeden dat we anno 2023 door New Amsterdam zouden grinden en taggen?


Arresteer die gozer, hij tast de ozonlaag aan!



De graphics zijn cool en fresh.



Shiit, vergeten te tanken.



I feel free!



Zou Old School middelbaar of voortgezet onderwijs geven?



Bomb Rush Cyberfunk is op vele fronten een spirituele remake van Jet Set Radio, maar door tal van kleine en grote aanpassingen heeft het prima z'n eigen stijl weten te vinden. Minder fresh dan die game uit de millenniumwisseling, maar minstens zo funky.

WOUTER

RAPPORT

GRAPHICS	8,0
GELUID	9,0

▲ Funky fun

▲ Stijlvol

▼ Niet zo heel fresh

TEN MINSTE SPEELBAAR TOT TWEE WEKEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

8[1]

PU

GORD

In april 2021 werden we voorgesteld aan Gord. Niet echt een AAA-titel, maar iemand van The Witcher zat erachter, en onder alle smerige gruwelijkheid vermoedden we genoeg goud om de game op de cover te gooien. Twee jaar later bezoekt Raf de nu 'afgewerkte' Slavische nachtmerrie.

Ik heb er die Coverview van medio covid-19 nog 's bijgenomen. Ik lees: "We zijn in coverstory's al meermaals lyrisch geweest over titels die uiteindelijk teleurstelden. Daar valt weinig aan te doen. Als gamer én als journo moet je durven hopen dat het goed komt en bij deze Gord kan je in ieder geval niet zeggen dat we mee op de hype-trein springen. Als we die trein hiermee voor een stuk op rails hebben gezet, dan is het omdat we willen geloven." Fast-forward naar vandaag en naar een reviewer die zich effectief teleurgesteld voelt. Gefrustreerd, en geïrriteerd ook, maar dan niet op de pervers 'goeie' manier, zoals dat bij een Souls-game wel eens voorkomt.

DARK FANTASY, LETTERLIJK

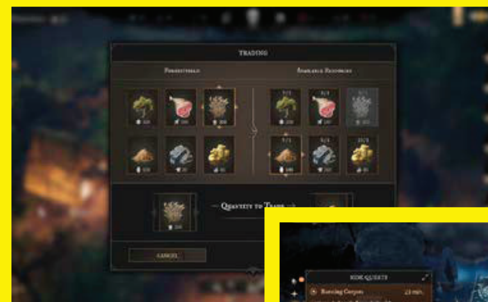
In de middeleeuwse fantasywereld van Gord is het om een later verklaarde reden altijd nacht. Kleine stammen proberen er te overleven in troosteloze omstandigheden. Honger, ziekte en mentale aftakeling kunnen elk moment samenspannen tot een roemloos uitsterven. En dan hebben we het nog niet gehad over de vele gevaren daar in het donker, vlak buiten de relatieve veiligheid van de dorpsomheining. Tegen deze achtergrond speel jij een steward die een verachtelijke afgezant van een koning moet babysitten, die op zijn beurt de 'Stam van het Ochtendgloren' forceert om hem ergens in een zompige, creepy woudregio naar een of andere goudschat te leiden. Oh ja, en het regent ook veel meer dan je na enkele uren spelen nog prettig vindt.

SURVIVAL-RTS-CITYBUILDER

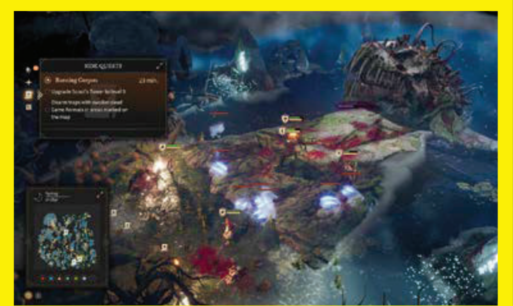
Op zich hebben we niet echt moeite met zo'n naargeestige setting. Alleen scoort de game daarnaast dus zoveel andere irritaties dat ook het geslaagd somber klamme sfeertje de 'pret' gaat drukken. De gameplay volgt een nogal stroeve, snel repetitieve survival-RTS-citybuilder-routine. Je trekt met je groepje van ruwweg een half dozijn clanleden in elk volgend scenario weer wat dieper onbekend terrein in. Op weg naar een einddoel dat nog weleens durft te veranderen. Bovenaan op de agenda staat telkens het neerzetten van een simpele omheining. Daarbinnen bouw je dan de Gord uit de titel. Een nederzetting dus. Met gebouwen als houthakkershutten, rietdekkers, legerbarrakken, etc. Die vragen om resources zoals hout, riet, voedsel en later ook klei en ijzer. En die bevinden zich meestal in de onmiddellijke, maar donkere, mogelijk gevaarlijke en altijd psychologisch belastende omgeving buiten je palissade.

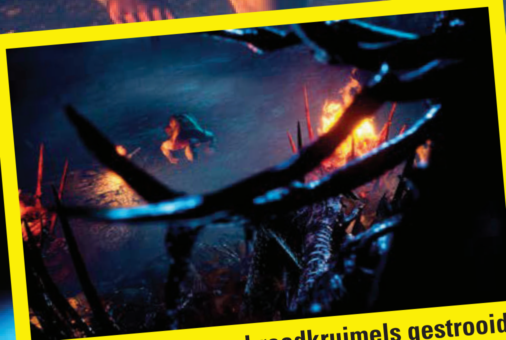
GRIND

Deze routine herhaalt zich in nagenoeg elk scenario, met als enige variatie een procedureel gegenereerde map, een bepaalde plek die je moet bereiken met een expeditie of een bepaald doel. Zelfs los van die expedities vraagt het heel wat zielzuigend micromanagement om je clanleden in leven en mentaal gezond te houden. Dat de game dat combineert met de optie om het tijdsverloop te versnellen, vertaal ik hier als een



Gorddroog vlees, zeker.


Zou enger zijn als we er iets van kunnen zien.


Heeft iemand weer broodkruimels gestrooid?


Er zit iets tussen je tanden. Meer tanden.


Pas op, straks gaat je kaars uit.

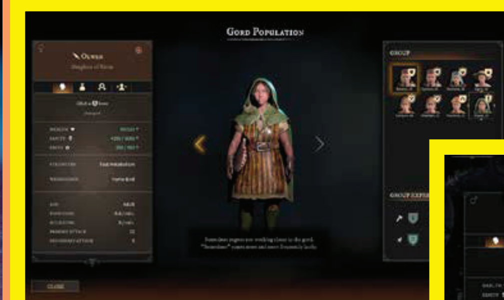
Xbox Series X/S | PS5 | PC

Prijs: €34,99 • Fabrikant: Covenant Dev/Team 17

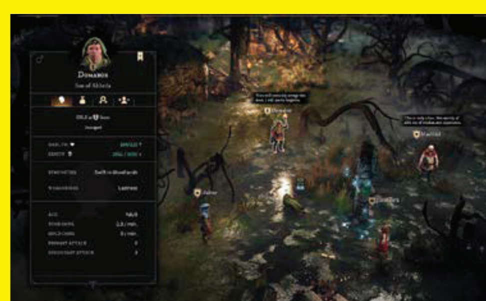
teken dat de makers het probleem zagen, maar die shit niet in balans kregen. In het begin doe je nog moeite om de unieke karaktertrekken van je groeiend (of slinkend) aantal clanleden op hun taak af te stemmen. Rond scenario vijf kan je dat geen ruk meer schelen. Net zoals die nieuwe structuren, upgrades of onhandige uitbreidingen die maken dat je iets meer (maar nog altijd veel te weinig) ruimte in je Gord hebt. Waarom zou je ook? Een uur later begin je meestal toch alweer aan de volgende.

MENTAL STATE MANAGER

De enige echte motivatie om te blijven spelen is het min of meer oké verhaal, de lore en die expedities. Al is het ook daar allesbehalve genieten. Gevechten voelen aan alsof je in Age of Empires drie of vijf units in de strijd gooit. Op wat stuntelig positioneren en wat tactische magische spreuken na, is het vooral kijken hoe de gezondheidsbalkjes van vriend zich verhouden tegenover die van de vijand om het tijdig op een lopen te kunnen zetten. Ondertussen schakel je regelmatig gedwongen terug naar je Gord, waar een of andere houthakker zodanig labiel is geworden dat je hem van zijn job moet halen en de kroeg in moet sturen. Iemand gewond? Dan moet die X-aantal tijd de jacuzzi in. En zo gaat dat maar door. RTS? Het lijkt meer op een Mental State Manager. Regelmatig moet je ook een 'moeilijke keuze' maken. Pfft. Wel interessant blijven de zogenaamde Horrors. Dat zijn van die mythische monsters die je extra opdrachten geven, vragen om een kind uit je clan te offeren, of op een andere manier het ellendige leventje in de wereld van Gord te up-spicen. En daarmee ook dat van jou. Enigszins toch. Want elke volgende Horror weegt steeds minder op tegen de zielvretende grind om weer naar een volgend scenario door te stoten.



Zeg groenkapje, waar ga je heen?


Kan het Gordverdomme wat rustiger?


We zeiden nog zo: niet je puisten uitknijpen.

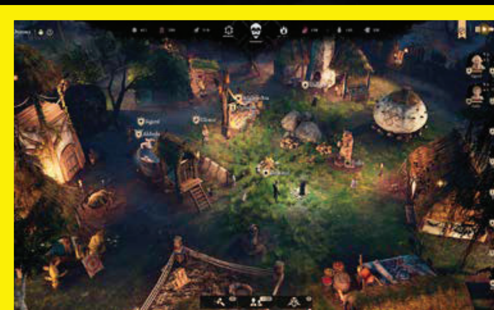
GORD-GLAZUUR: 10-0

Ten slotte nog even dit. Dit genre laat zich het makkelijkst met muis en toetsenbord spelen. Ik kreeg de Xbox Series-versie, en ik hoop bij god dat ze daar het selecteren van mens en object nog gaan bij regelen. Ik heb scenario's verloren doordat ik een gevallen teamlid niet tijdig kon selecteren voor een revive. En acht keer proberen een lootkist te openen omdat je selectiepunt telkens weer verspringt... Deze game heeft me tandglazuur tegoed. Heel waarschijnlijk is de irritatie minder voor wie op PC speelt, maar ook daar las ik al dat het met precies selecteren meer muisklikken dan normaal vraagt. Ik weet ook niet waarom deze game enkel op de current-gen consoles mikt, want deze graphics en gameplay-complexiteit lijken me perfect draaibaar op een PS4. Ach, ik hou ermee op, anders ga ik net zo zeurderig klinken als Gord speelt.



Ergens onder de routine, het gebroken tempo, de soms gekmakende interface en veel ongepast micromanagement schuilt een setting die zonder al die ballast zou kunnen boeien. Ik twijfel niet aan de liefde en toewijding waarmee de ontwikkelaar eraan werkte. En ik geloof ook best dat er een handvol spelers bestaat die bereid is om heupdiep door al die afknappers te waden. De rest is hierbij gewaarschuwd, of wacht sowieso beter tot de interface gepatcht is. Zeker op console.

RAF


Het enige dat mist is een lokaal voetbalteam.

RAPPORT

GRAPHICS 7,0

GELUID 7,0

- ▲ Depri-sfeertje
- ▲ Horrors
- ▼ Routine
- ▼ Zielloos micro-management

TEN MINSTE SPEELBAAR TOT JE ABSOLUUT BEHOEFTE KRIJGT AAN EEN KATTENVIDEO

AKTIE — TAKTIEK

5¹ PU

Vijf jaar na de eerste PU, in het jaar des Heren 1998, kwam Baldur's Gate uit. Power Unlimited gaf het een volgens Wouter veel te zuinige 87, dus trekt hij deze grove fout recht met zijn review van deeltje 3.

"Goed nieuws voor degenen die er nu al niet genoeg van kunnen krijgen", staat er in de 'preview' van Baldur's Gate die in PU02 van 1999 prijkte. "Baldur's Gate is het eerste deel van een trilogie." Dit klopt, want iets minder dan 25 jaar later is eindelijk het derde deel uit! Overigens staat er verder in de preview, waarin het fenomenale eerste deel van de Baldur's Gate-serie een veel te krenterige 87 krijgt (yup, cijfers voor previews, breek me de smoel niet open) :"Deel 2 neemt je mee van level 7 naar 12 en het derde deel gaat van 13 naar 18." Wat ongeveer nog onzinniger is dan het feit dat deze klassieker geen Gold Aw... ehm, Power Premium mocht ontvangen.

MET JE KUT-K

Maar goed, los van het feit dat dit vrijwel prehistorische stuk tekst het constant over "karakters" (personages, dankuwel) en "produkten" (*sidder*) heeft, terwijl Baldur's Gate z'n "real-time gevechten" genoemd worden als pluspunt (we gaven blijkbaar cijfers aan previews zonder dat we de game in kwestie gespeeld hadden?), waren we er toch maar mooi bij, hè? Want los van de schrijfkunsten in de preview, werd hier mooi wel even gamegeschiedenis geschreven. Baldur's Gate was namelijk het begin van zo héél veel moois...

BEGIN VAN DE LEGENDE

De legendarische CRPG kreeg namelijk een lekkere uitbreiding, Tales of the Swordcoast, en een nog indrukwekkender tweede deel, Baldur's Gate II: Shadows of Amn genaamd. Die kreeg overigens een wat respectabeler cijfer van dit blaadje: een 90. De twee games vormden de basis voor het verdere werk van de ontwikkelaar in kwestie: niemand minder dan meesterverteller BioWare. En ja, zij hebben onze wereld verrijkt met iconische series zoals Mass Effect en Dragon Age (wat eigenlijk een Baldur's Gate is minus de Dungeons & Dragons-IP), die het RPG-landschap voorgoed veranderden.

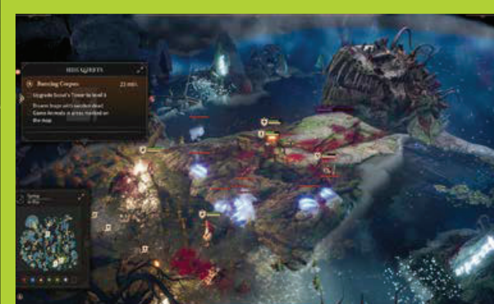
DE BG-BLAUWDRUK

Je snapt: Baldur's Gate is een begrip, een iconische serie die veel meer verdient dan een 87 onder een preview. Zo heeft het mij de gamer gemaakt die ik ben, en vormde de het de blauwdruk voor mijn favoriete ingrediënten in een videogame. Baldur's Gate was simpelweg niet te vergelijken met wat ik tot dan toe had meegemaakt, écht alsof ik een compleet nieuwe wereld bomvol fantasie binnenstapte, eentje waarin oneindig veel avonturen op me wachtten. Ik speelde die game niet simpelweg, ik betrád met ziel en geest de Sword Coast, werd in hoogsteigen persoon vrienden met Minsc en vocht elk gevecht met mijn bloedeigen tactische inzicht.

GODDELIJK

Niets wist zo tot mijn verbeelding te spreken als de beide delen van Baldur's Gate, en omdat een derde uitbleef, kwamen alleen Dragon Age: Origins en Inquisition enigszins in de buurt van die ultieme avonturen. Hoewel... Divinity: Original Sin II uit 2017, een CRPG die misschien wat minder ver geëvolueerd is naar een moderne game dan de Dragon Age-serie, kwam ook een heel eind. Deze gigantische, tactische en diepe titel heeft een gedetailleerde wereld met daarin overtuigende personages, en is met liefde gemaakt door het Belgische Larian Studios. Geen wonder dus dat zij de ontwikkeling van Baldur's Gate 3 op zich mochten nemen!





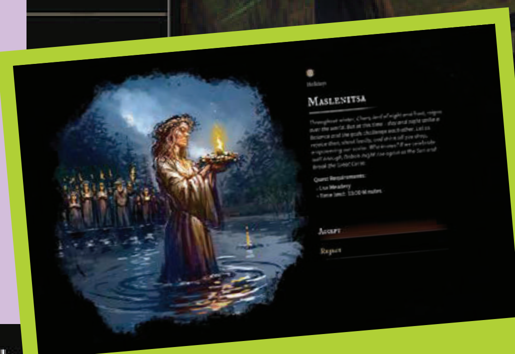
Heeft er iemand een doekje voor het bloeden?



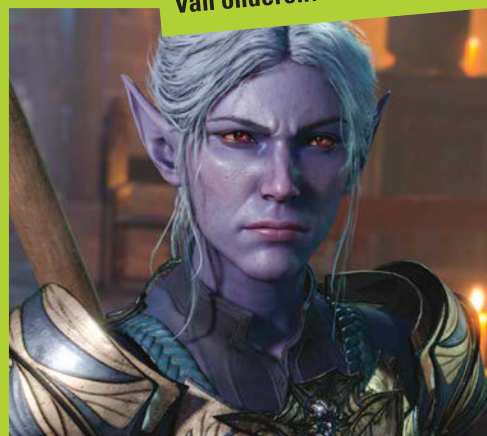
Heeft er iemand kalksteen over? Gewoon, om een beeld te vormen.

HEB EEN BEETJE FAITH

Overigens werkt Larian al sinds 1996 aan hun Divinity-reeks, waarin zeven games zijn uitgegeven, en waarvan het eerste deel al in 2002 door IGN met Baldur's Gate II: Shadows of Amn werd vergeleken. Op negatieve manier dan, dus laten we hen niet meteen Nostradamus gaan noemen. Larian heeft dus al bijna evenveel ervaring als BioWare zelf en is daarom een bijna perfecte kandidaat om hun ex-franchise over te nemen en de trilogie af te sluiten. Toch, ondanks de overduidelijke match, leek het me vrijwel onmogelijk dat Larian met een moderne game de kinderlijke verwondering die ik voelde tijdens het spelen van Baldur's Gate 1 en 2, zou weten te repliceren. Oh Wouter, ye of little faith.



Van onderen!



Het is ook een moeilijk spel.

PC | PS5

Prijs: €59,99 • Fabrikant: Larian Studios

BALDUR'S GATE 3

FAERÛN-FEEST

Baldur's Gate 3 is een bijna klassieke CRPG van het soort dat dit blaadje in het verleden met cijfers zoals een 87 en een 90 beloonde, alleen dan gemaakt met moderne productiewaarden en technieken. In de kern is het nog steeds een top-down, strategische RPG, waarin je met een groep avonturiers door de fantasiewereld van Faerûn reist, daarin vele personages ontmoet, puzzels oplost en turn-based gevechten aangaat met alle mogelijk denkbare D&D-wezens. Precies zoals die eerste Baldur's Gate dus, maar dan met duizend keer zoveel spelersvrijheid, bizar veel detail en de vijfde editie (5E) Dungeons & Dragons-regels in plaats van de tweede.

D&D, YO

Het feit dat Baldur's Gate 3 gebaseerd is op de tabletop roleplaying game van Gary Gygax en David Arneson, oorspronkelijk Dungeons & Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargame Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures genaamd, had een onbelangrijk bijgegeven kunnen zijn. Per slot van rekening vinden zo'n beetje alle RPG's volgens mijn onbescheiden mening hun oorsprong in D&D. Maar gezien de huidige, hernieuwde populariteit van het spel dankzij bijvoorbeeld Stranger Things en Joe Manganiello, heeft Larian besloten om spelers van Baldur's Gate 3 een Spartan-schop in de nieren te geven, onderwijl schreeuwend: "THIS IS D&D!"

BESEF DE DICE

Nou was het aan de strategische gevechten in de originele Baldur's Gate, die je om de beurt en met dezelfde regels als in D&D speelt (en dus zéker niet real-time, zoals dit blad een kwart decennium geleden beweerde), al overduidelijk wat de fundamenten van de game zijn. Maar in deel 3 vinden er buiten de combat ook in allerlei situaties en dialogen, het daadwerkelijke rollenspelelement, vele worpen van de twintigzijde en vierzijdige dobbelstenen plaats! Gewoon, in beeld, compleet met eventuele dubbele rollen mocht er sprake zijn van advantage of disadvantage, en andersoortige dice. In de


Het is toch geen hond, he?


Je maakt een hoop spanning mee in BG3.


Een 87, zei je??


Knalvuurwerk.

87 Gate

vorige games gebeurde dit niet of ongezien en ongehoord in de stille systemen van de game, maar in BG3 wordt er zo goed als mee gepronkt!

VERZET JE...

Nou kan ik me voorstellen dat dobbelstenen en ability checks verwarrend of zelfs immersion-brekend werken voor gamers die niets met D&D hebben, dus het is ergens best een risico dat Larian hier zo'n prominent onderdeel van gemaakt heeft. Ook ik, als speler van het fantastische tabletop-spel sinds 2017, moest er aanvankelijk een beetje aan wennen dat er zomaar een Tiefling-meisje kan sneuvelen omdat ik niet hoog genoeg gooi met een dobbelsteen. Maar hey, save-scummen is altijd een optie als je het echt niet eens ben met de willekeurigheid van het lot.

...EN SCUM MET SAVES

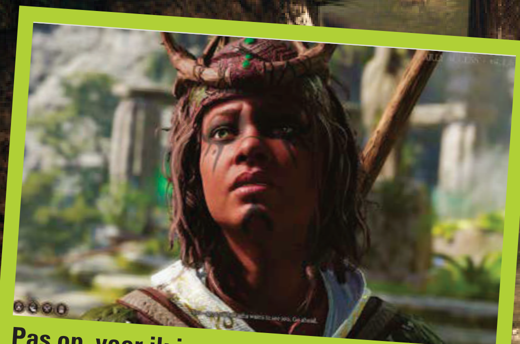
Tegelijkertijd zou het D&D-lot beïnvloeden met saven en loaden zonde zijn, want de willekeurigheid van de 5E-regels brengt een enorme spanning met zich mee. De vaardigheden van je personages, de omstandigheden waarin ze zich bevinden, de conditie waarin ze verkeren; alles kan invloed hebben op de situaties die je op vele verschillende manieren kan proberen op te lossen. Dit draagt enorm bij aan het gevoel dat je je in een levende wereld bevindt waarin je daden consequenties hebben en creativiteit beloond wordt. Goed gebruikmaken van spreuken zoals Speak with the Dead en bijvoorbeeld Mage Hand kan ervoor zorgen dat je geheimen en/of schatten ontdekt, of dat je überhaupt verder komt in de vele, VELE quests in deze game.

SPONTAAN GEPLATFORM

Of het nou een eindbaasgevecht is in een helse smederij diep onder de grond, hoe je door een personage in gasvorm te laten veranderen hele puzzels kan overslaan, of je zwaarbewaakte gebieden kan binnenkomen met een gunstige Intimidation-roll; Baldur's Gate 3 beperkt de speler op bijna geen enkele manier. Dat betekent overigens ook dat oplossingen niet altijd even voor de hand liggen... Soms wordt er zelfs van je verwacht, in een onverwachte genrewending, dat je van platform-paddo naar paddo-platform springt om verder te komen in een Arcane Tower, dus houd het internet bij de hand. Met een beetje onoplettendheid kan je namelijk meer fantastische content missen dan sommige games in totaliteit te bieden hebben!

FISH FOLK

Zo stuitte ik op een gegeven moment via een sluiproute die ik makkelijk had kunnen missen op een groep Kuo-toa (lui met



Pas op, voor ik in een uilbeer verander.



Dit is Ling. Ze is een Thief.



Altijd handig, zo'n deegroller.

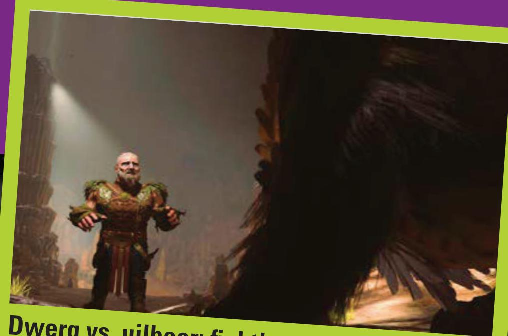


Meer dan welke RPG in recente gamegeschiedenis dan ook, daagt Baldur's Gate 3 je uit om te experimenteren met zijn vele fantastische game-systemen, terwijl je verdrinkt in de rijke, ongekend gedetailleerde fantasiewereld waar Larian de meest prachtige avonturen, wezens en personages voor je in petto heeft. Daarbovenop raakt het voor mij ook nog eens een nostalgische snaar, plus heeft het D&D-element een gigantische aantrekkingskracht, dus is een 100 wat mij betreft niet minder dan terecht. Eigenlijk zou het een 113 moeten zijn om te compenseren voor het cijfer van deel 1!

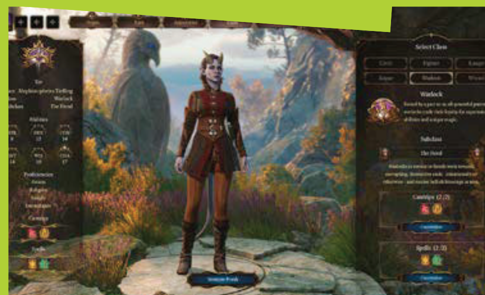
WOUTER

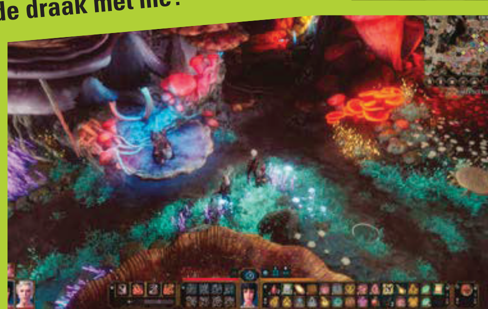
PC | PS5

Prijs: €59,99 • Fabrikant: Larian Studios


Dwerg vs. uilbeer: fight!


Steek je nou de draak met me?


Karakter-kreator.


Best licht, zo'n Underdark.


Is dat niet die man uit Spider-Man?

This is truly a loss. Not merely of alife but of wisdom and experience.

RAPPORT

GRAPHICS
9,9

GELUID
10,0


Oneindig veel fantasie


D&D plus nostalgie


Perfectie

TEN MINSTE SPEELBAAR TOT TWEE JAAR NA AANKOOP

TAKTIEK — PUZZEL



PU Power Premium

vissenhoofden) die een neppe god aan het vereren waren. Of kwam ik in gevecht met een gigantische moederspin, die ik met een Thunderwave de diepten van een afgrond in blies. Monster was verslagen, ik krijg mijn XP en juich, maar ik baalde lichtelijk want ik kon haar natuurlijk niet meer looten. Uren later, na vele omzwervingen in de ondergrondse Underdark, kwam ik het lijk van de Phase Spider Matriarch echter gewoon tegen en kon ik alsnog mijn beloning van een Poisonor's Robe innen! Blijkbaar was ik zo diep afgedaald dat ik op de plek terechtgekomen was waar het beest was neergestort. Echt, mijn hoofd ontplofte bijna van dit fantastische detail, getuigend van oneindig veel liefde van de developers en, laten we eerlijk zijn, een ontzettend lang ontwikkelproces dat een flinke duit gekost heeft.

BALDUR'S GEBULDER

Baldur's Gate 3 zit vol met verrassingen, geheimen en geheimzinnige ontdekkingen, die uitmuntend aansluiten op de diepte van de gameplay, en dat is vooral wat het zo'n unieke ervaring maakt. Maar het is ook een game met prachtige muziek (het bulderende mannenkoor van de battle-track zit al weken in m'n hoofd, en dat is geen straf), ontzettend sterke personages (en dito performance-capture), een bootlading aan intrigerende wezens (die natuurlijk recht uit Volo's Guide to Monsters en de Monster Manual zijn getrokken) en opvallend indrukwekkende omgevingen met ontzettend veel diepte en gevoel voor schaal, helemaal voor een game met een top-down aangezicht. Baldur's Gate 3 is een game met humor, horror, oneindig veel verhalen en oneindige fantasie.

HOOGST HAALBAAR

Dit vervolg spreekt minstens zo tot mijn verbeelding als die eerste Baldur's Gate deed, zo'n 24 jaar geleden. Het weet eenzelfde soort kinderlijke verwondering teweeg te brengen en haalt zelfs nog goed overdachte banden aan met personages uit de voorgaande titels, zonder dat je als nieuwkomer iets mist. Branwen, die in PU's preview van deel 1 uit 1999 nog op pijnlijk 90's wijze "een zeer zwoele babe" genoemd wordt, zien we overigens helaas niet terug.

HOGE OGEN

Maar genoeg gebash op dat stukje magazine-historie, want ondanks dat ogres daarin zowel "ogres" als "orges" genoemd worden, wil ik een specifieke zin nog even herhalen omdat die, bijna een kwart eeuw later, ook weer voor dit deel opgaat: "[Baldur's Gate] sluit het gat tussen het heden en het verleden van de RPG. Met meer dan voldoende klassieke RPG-elementen om de die-hard fans te plezieren en het uiterlijk en de mogelijkheden van de moderne tijd, zal deze game hoge ogen gaan gooien." Sluit het daar nou ook nog eens af met een verborgen dobbelsteen-woordgrap, of lees ik er nu te veel in?

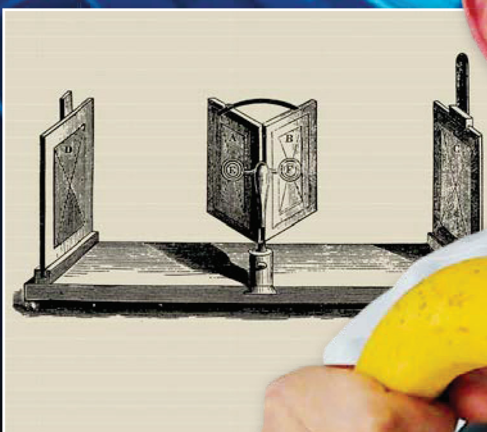


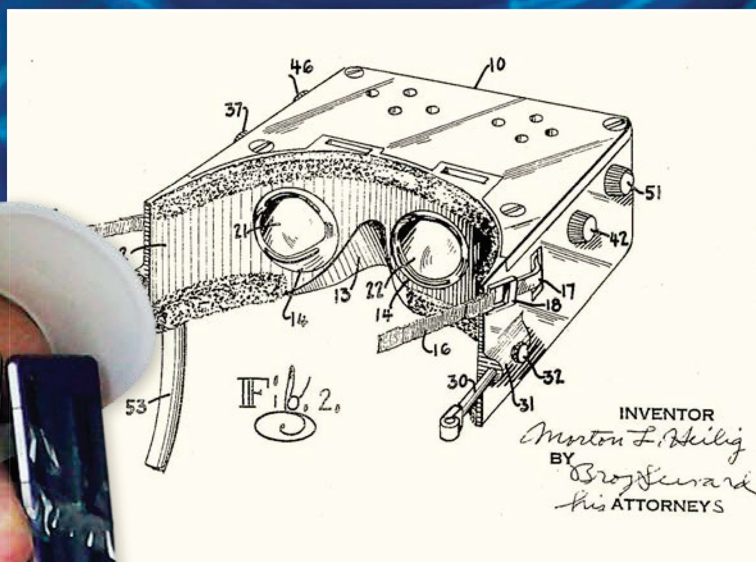
VR VIEW
30 JAAR SPECIAL

Toen Power Unlimited geboren werd bestond VR-gaming nog helemaal niet, toch? Nou, dertig jaar geleden was er wel degelijk al een hype rond virtual reality, en de eerste stapjes werden zelfs al honderden jaren geleden gezet! Onze virtual Floor loopt in deze speciale VR View de gehele tijdlijn met je door, en deelt zijn eigen eerste ervaringen.

STEREOPSIS (1838)

Nee, dit is geen typefoutje, VR zou nooit kunnen hebben bestaan als Sir Charles Wheatstone in 1838 niet zou hebben geëxperimenteerd met het maken van foto's. Door dezelfde foto te maken met een iets ander perspectief kwam meneer Wheatstone er namelijk achter dat je een 3D-effect kan creëren door met ieder oog naar een andere foto te kijken. Het brein maakt er dan op magische wijze weer één foto van, met de perceptie van diepte. Hij ontwikkelde daarvoor de stereoscoop.
Deze techniek wordt eigenlijk nu nog steeds gebruikt in VR: ieder oog een eigen beeldscherm met een iets ander perspectief, waardoor het 3D-effect ontstaat.



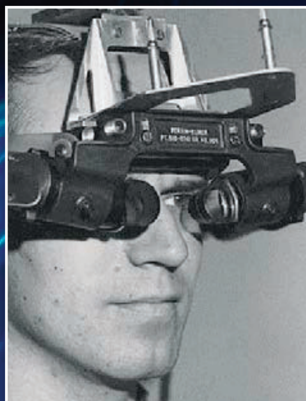


TELESPHERE MASK (1960)

Daarna maken we een flinke sprong naar 1960, want ondanks dat er in de tussentijd werd geëxperimenteerd met 3D en VR, werd in 1960 de eerste Head Mounted Display (HMD) uitgevonden. Met deze headset konden voor het eerst bewegende beelden met een 3D-effect worden gecheckt. Dit was dan wel een HMD die behoorlijk wat wegheeft van de VR-headsets die we tegenwoordig gebruiken, maar er was nog geen tracking mogelijk.

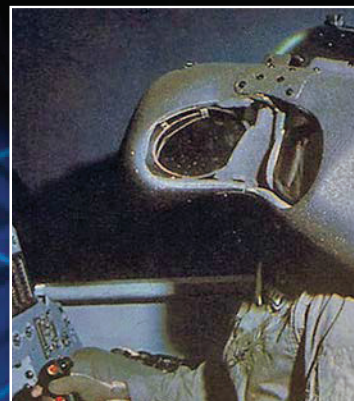
SWORD OF DAMOCLES (1968)

Erg lang duurde het echter niet meer, voordat ook de eerste trackingtechnologie voor VR verscheen, toen in 1968 Sword of Damocles werd uitgevonden. Het was voor het eerst dat een HMD aan een computer werd gehangen en het was dan ook een gigantische creatie, die in een speciaal ingericht laboratorium stond. Heel veel meer dan een proof of concept was het ook niet echt, want er kon alleen een heel simpel wire-frame gecheckt worden, dat meedraaide met je hoofd.



SUPER COCKPIT (1982)

In 1982 werd opnieuw een grote stap gezet voor VR, met de Super Cockpit HMD. Deze headset werd ontwikkeld voor de Amerikaanse luchtmacht en wordt gezien als een van de eerste echte VR-headsets. Het was dan ook mogelijk om te trainen met radar en infrarood, door het gebruik van computersoftware. Deze HMD was de eerste met sensoren voor het tracken van je hoofd, waardoor piloten in training in een virtuele omgeving om zich heen konden kijken.



VPL RESEARCH INC. (1984)

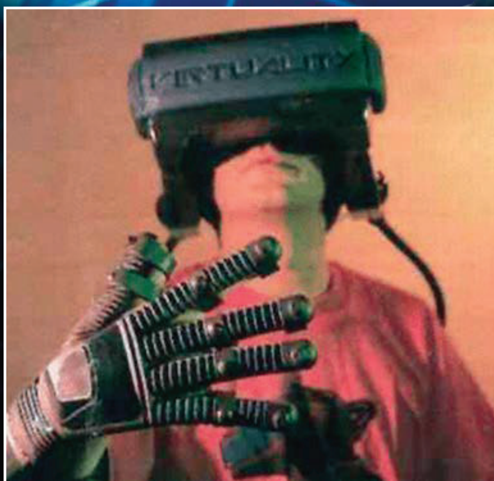
1984 ging de boeken in als een bijzonder jaar voor VR, met dank aan VPL Research Inc. Dit bedrijf maakte namelijk voor het eerst VR-headsets beschikbaar voor consumenten. Er waren zelfs speciale VR-handschoenen beschikbaar, waardoor hand-tracking mogelijk werd. Het pakket koste toen 49.000 dollar en je had de nieuwste computer nodig om het te kunnen aansturen.
Daarnaast was het eigenlijk VPL Research Inc. zelf dat de term 'Virtual Reality' in het leven riep. Het bedrijf gebruikte de term om zijn producten te omschrijven en sindsdien gebruiken we het voor de gehele markt.



FLORIANS EERSTE VR-ERVARINGEN

VIRTUALITY (1993)

Als jong ventje liep ik met mijn ouders over de Megafestatie in de Jaarbeurs in Utrecht en zag daar Virtuality, waar ik al over had gelezen in gamingmagazines. Ik heb daar toen, tot irritatie van mijn ouders, meerdere uren gewacht om het uit te proberen, want ik was HYPED!
Wow, wat viel dat tegen. De headset was veel te lomp en zwaar en er zat gruwelijke vertraging in de beelden en de soort-van-tracking met de controllers. Megafestatie? Megateleurstelling!



OCULUS RIFT-PROTOTYPE (2013)

Een aantal maanden na de release van de Oculus DK1 liep ik op de E3 achter gesloten deuren Palmer Luckey, de oprichter en bedenker van Oculus, tegen het lijf. En jawel, na een hoop smeken mocht ik het nieuwste prototype uitproberen, dat later de DK2 zou worden. Ik had ook DK1 nog niet geprobeerd toen.
Deze headset zat letterlijk met tape aan elkaar vast geplakt! Door Palmer himself kreeg ik het prototype op mijn harses gezet, en hij startte een speciale VR-demo op van Elite Dangerous. Hij vroeg nog: "Are you ready?" Maar nee, ik was niet ready...
Ik zat ineens in first-person in een super vet ruimte-straaljager-ding en werd afgeschoten uit het moederschip, om vervolgens in de ruimte terecht te komen, waarin ik volledig om me heen kon kijken - en mijn hoofd werd getrackt in-game. Het kwartje viel acuut en met een big smile en een beetje misselijkheid speelde ik de demo een paar minuten. Daarna kon ik tegen Palmer alleen nog maar wat brabbelen over hoe cool dat was, want mijn mind was BLOWN!



VIRTUALITY (1991)

Ondanks dat VPL Research Inc. al een aantal jaren daarvoor VR-headsets verkocht, werd VR mede door de hoge prijzen pas in 1991 interessant voor de mainstream, door de komst van Virtuality. Dit waren gigantische headsets die men kon proberen in arcadehallen en tijdens events.
De 'game' was een zeer simpele techdemo, waarin je in 3D door een level kon lopen en kon schieten op blokjes. Grappig detail is dat Sega ooit grootse plannen had met Virtuality; er zou zelfs een speciale versie van Pac-Man voor uitkomen! Uiteindelijk schrapte Sega alle plannen, omdat ze bang waren dat gamers zich zouden bezeren tijdens het spelen van VR-games.



SEGA VR (1993)

Dat bleek een lulsmoes, want eind 1991 liet Sega weten te werken aan een eigen HMD voor de Mega Drive. In 1993 nam het de headset mee naar de CES, waar de hardware en vier launchgames, waaronder Virtua Racing, aan een zeer select groepje journalisten werd getoond. Het plan was om Sega VR begin 1994 uit te brengen. Dit gebeurde echter niet, omdat Sega problemen had met de productie en steeds gewaarschuwd werd door testers dat ze er bewegingsziekte en hoofdpijn van kregen. Eind 1993 ging de stekker dan ook uit het hele project.



VIRTUAL BOY (1995)

Naast Sega was ook Nintendo inmiddels hyped geworden over VR, en de Japanners hadden sinds 1991 de Virtual Boy in ontwikkeling, die in 1995 uitkwam in Japan en Amerika. De hardware viel echter erg tegen en van echte VR was eigenlijk helemaal geen sprake, aangezien het gewoon een 3D-bril was, die ook nog eens alleen rode tinten kon weergeven. En je kon de Virtual Boy niet op je hoofd zetten; je moest het vasthouden, of op een tafel neerzetten.
De Virtual Boy was dan ook een gruwelijke flop. Door het flikkerende beeld kregen spelers heel snel hoofdpijn, al was dat niet zo heel erg, aangezien de veertien games toch niet boeiend waren. Het was zo'n grote flop, dat een NA-versie in doos tegenwoordig een hoop knaken waard is.



OCULUS RIFT KICKSTARTER (2012)

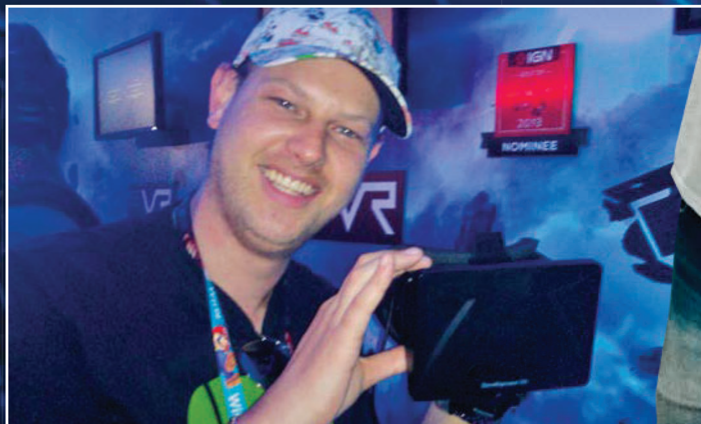
Door de keiharde flop van de voorgaande VR-headsets voor consumenten was het even een flinke tijd stil rond VR. De techniek werd vooral gebruikt in onderwijs, bouwkunde en de medische en militaire sector, maar op het gebied van innovatie en vooral gaming stond VR zo goed als stil. Tot in 2012 de Kickstarterpagina van de Oculus Rift online kwam.
De next-gen HMD beloofde VR te leveren waar we destijds al jaren van droomden en het Kickstarterproject was, mede door de steun van John Carmack (mede-oprichter van id Software, maker van Doom, Quake en Wolfenstein 3D), een gigantisch succes. VR kreeg na jaren weer een hartslag.





OCULUS RIFT DK1 (2013)

Een jaar nadat de Kickstarterpagina van de Oculus Rift live ging, werd de eerste Development Kit uitgebracht, simpelweg Oculus DK1 genoemd. Deze vroege versie was echt bedoeld voor ontwikkelaars om te kijken wat ze met de techniek konden doen. Ondanks dat DK1 flink wat tekortkomingen had, zoals nog geen ondersteuning voor head-tracking en de lage resolutie en framerate, werd de potentie voor VR door de DK1 meteen duidelijk. Dit was niet eens te vergelijken met voorgangers als de Virtual Boy of Virtuality.



OCULUS RIFT DK2 (2014)

De tweede devkit van de Oculus Rift kwam een jaar na DK1 en bracht meerdere verbeteringen met zich mee, zoals een hogere resolutie en betere kwaliteit displays, hogere framerate, bredere field of view en echte head-tracking via externe camera's. Eigenlijk het enige dat nog ontbrak waren de motion-controllers. Het was ook vanaf ongeveer deze tijd dat we iets meer zagen dan simpele techdemo's. Vooral bestaande games werden op knappe wijze aangepast voor VR, zoals Quake 2, Assetto Corsa, Doom 3 en Elite Dangerous.



OCULUS RIFT CV1 (2016)

Toen Mark Zuckerberg in 2014 voor het eerst de Oculus Rift DK2 uitprobeerde, noemde hij het "the coolest thing I've ever seen". Niet veel later kocht Facebook dan ook Oculus op voor 2 miljard dollar. In 2016 kwam toen eindelijk de eerste Consumer Version uit, met nogmaals verbeteringen ten opzichte van de DK2.
Niet veel later bracht Oculus zijn Touch-controllers uit, met tracking en feedback, die nu nog steeds een beetje de standaard zijn voor hedendaagse VR.



HTC VIVE EN PLAYSTATION VR (2016)

Inmiddels zagen een hoop fabrikanten de potentie van VR-gaming in, en er kwamen in 2016 meerdere belangrijke VR-headsets uit, waaronder de super high-end HTC Vive en PlayStation VR. Daarnaast lieten andere bedrijven zoals Amazon, Apple, Google en Samsung weten bezig te zijn met VR-projecten.
Hierdoor werden ook eindelijk ontwikkelaars gepusht om zich bezig te houden met VR-games, en kwamen de eerste must-haves uit, zoals Space Pirate Trainer, Lucky's Tale, Astro Bot en Beat Saber.



FLORIANS VR-VERZAMELING

De afgelopen jaren heb ik behoorlijk wat VR-headsets verzameld. Het gaat in totaal om tien stuks, namelijk:

- **Oculus DK1**
- **Oculus DK2**
- **Oculus Rift CV1**
- **Oculus Rift S**
- **Oculus Quest**
- **Oculus Quest 2**
- **HTC Vive**
- **Valve Index**
- **PlayStation VR**
- **PlayStation VR2**



INDEX, PSVR2, QUEST 3 EN MEER (2016-2023)

Sindsdien gaat het hard in deze virtuele wereld, want er komen bijna ieder jaar nieuwe versies van VR-headsets uit, die iedere keer weer een stukje beter zijn als het om hardware en features gaat. Een mooi voorbeeld daarvan is de Valve Index uit 2019, met een super hoge framerate en fijne motion-controllers.
Zo is de onlangs uitgekomen PlayStation VR2 bijvoorbeeld de eerste HMD voor consumenten die gebruikmaakt van eyetracking en staat Oculus op het punt om de Quest 3 uit te brengen. Beide headsets bevatten high-end hardware voor een redelijke prijs.
VR-games worden daarnaast steeds volwassener en inmiddels zijn ook grote studio's ermee bezig. Games als Half-Life: Alyx, Horizon: Call of the Mountain, Gran Turismo 7, Red Matter 2 en Resident Evil: Village steken met kop en schouders uit boven de techdemo's van nog maar een aantal jaar geleden.
En als ik even de DK1 vergelijk met high-end VR-headsets van tegenwoordig, kan ik niet anders dan heel erg enthousiast worden over de toekomst. Ik kan me niet eens voorstellen hoe VR-gaming er over tien jaar uitziet, maar zodra Power Unlimited veertig jaar bestaat zal ik daar nog eens op terugkomen. ✖



OOK GESPEELD

NA ONS JUBILEUMFEESTJE HADDEN WE NOG WAT TIJD OVER



IN DE RUIMTE KAN NIEMAND JE HOREN GEEUWEN



Titel: Fort Solis
Platform: PC, PS5
Prijs: 24,99

De oorsprong van de beste scifi-thrillers en -horrors vind je in films, want tot op de dag van vandaag is dit genre nog hevig geïnspireerd door de beginselen van klassiekers als Alien, The Thing en 2001: A Space Odyssey. Maar tegenwoordig, als je op zoek bent naar **een bloedstollend avontuur dat zich in de toekomst en/of de ruimte afspeelt**, kan je eigenlijk beter bij videogames zijn.
Alleen dit jaar al hadden we Dead Space, Deliver Us Mars, Scars Above, Aliens: Dark Descent en komen bijvoorbeeld The Invincible en misschien Routine er nog bij. Starfield heeft overigens ook wel wat thrillerachtige gedeeltes, dus games boksen met gemak op tegen die handvol films als Infinity Pool, 65 en The Creator. Dune: Part Two is zelfs naar volgend jaar gekickt, huilie huilie! Genoeg scifi-spanning op digitaal gebied dus, maar **Fort Solis weet toch nog redelijk succesvol zijn ruimte (knipoog) te claimen**.



Ja, het is de zoveelste game waarin je op een uitgestorven ruimtestation moet uitvinden wat de f* er met de aanwezigen is gebeurd aan de hand van allerlei audiofiles, terwijl je onderhoud pleegt op allerlei semi-futuristische apparaten (een van de hoofdrolspelers zegt op een gegeven moment letterlijk: **"Everything in this place is broken!"**). En ja, het is een vrij trage, verhaalgedreven walking-simulator waarin de actie vaak volledig scripted is en de Quick Time Events soms geen enkel effect lijken te hebben.
Wat Fort Solis aanvankelijk toch best spannend en meeslepend maakt zijn de overtuigende hoofdrolspelers, waartoe ik voor het gemak ook even de titulaire basis op Mars reken. Fort Solis is een sfeervolle omgeving dankzij de heerlijke retro-scifi-technologie en complete layout, terwijl de genadig korte berichtjes van de verdwenen bemanning en subtiele details het geheel behoorlijk geloofwaardig maken. Maar het zijn vooral **de geanimeerde, speelse gesprekken tussen Jessica** (Jullia Brown) **en Jack** (Roger Clark, die ook Arthur in Red Dead Redemption insprak) die me de eerste uren geboeid hielden. Helaas blijven die niet de hele game lekker met elkaar lullen...
Niet alleen het feit dat de smaakmakers ophouden met smaak maken zorgt voor een steeds minder leuke ervaring, ook het feit dat ze in de meest stressvolle situaties nog op een slakkengangetje door de game slenteren - onderwijl zelfs nog luchtige grapjes makend - slaat de thrill volledig uit de thriller. Bovendien is de map vreemd inaccuraat, wat leidt tot onnodige omzwervingen, en kom je er na een aantal uren achter dat het gebrek aan actie én puzzels voor een bijzonder vlakke game zorgt. Daar kan je zoveel topacteer- en schrijfwerk tegenaan gooien als je wil, onder anderen van Troy Baker, maar gezien die **verlammende saaiheid en beknopte lengte...** tja, kan je eigenlijk beter Blade Runner en Sunshine (nog een keertje) kijken.



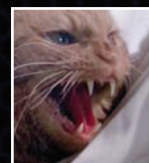
OORDEEL:

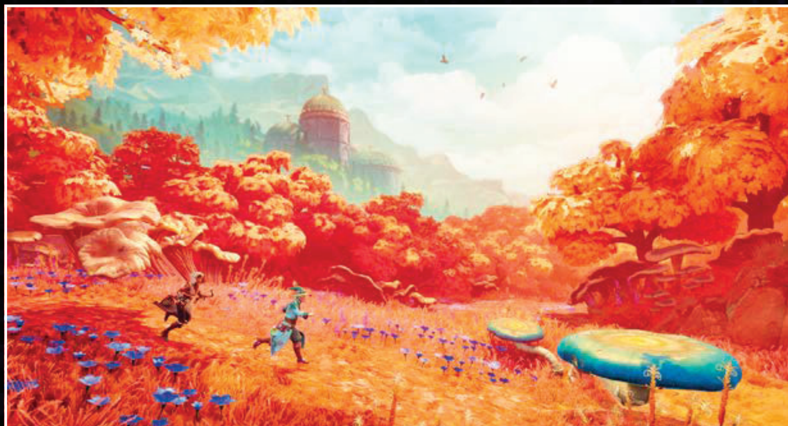


-

-

-


=






TRINE MAAR FIJN



Titel: Trine 5: A Clockwork Conspiracy
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S
Prijs: 29,99

Drie jaar na het (ge)vierde Trine-deel maken Pontius, Amadeus en Zoya zich alweer op voor een vijfde avontuur in deze sprookjesachtige wereld. Deze keer worden de helden beschuldigd van hoogverraad en doet het trio er alles aan om hun naam te zuiveren door de dubbele agenda van de huidige vorstin en haar leger Clockwork Knights bloot te leggen. Dat gaat uiteraard gepaard **met een hoop geweldige puzzels, degelijke combat en goed gecoördineerd samenspel** in een magische, 2,5D-vormgegeven wereld. En daarmee kunnen we direct concluderen dat het hier niet om het meest experimentele deel uit de reeks gaat, met die zin beschrijf je immers iedere Trine ooit. Behalve Trine 3, but we don't talk about Trine 3.

Maar hoe verhoudt dit vijfde deel zich tot de rest van de delen? Nou, verdomd goed! Als kenner van de franchise en iemand met alle Trine-platinumtrofeeën – ja, zelfs van Trine 2 en dat kostte me tweehonderd uur – **zie ik weinig verbeterpunten**. Alles wat je van een volgend Trine-deel wil en kunt verwachten is in overvloed aanwezig. Zo zijn de puzzels creatief en significant moeilijker dan voorheen, en zorgt 't brede arsenaal persoonsgebonden vaardigheden ervoor dat er meerdere oplossingen mogelijk zijn, waardoor je je al snel een genie voelt. Zo ben ik er heilig van overtuigd **dat mijn fellowship en ik vrijwel iedere puzzel op de verkeerde manier hebben opgelost** en er is geen beter gevoel dan dat. Verder zorgen de nieuwe vaardigheden er bijvoorbeeld ook voor dat Pontius bijna net zo bewegelijk is als Zoya en voel je je niet langer volledig kansloos wanneer je met Amadeus in een gevecht belandt.

Trine 5 is in ieder opzicht groter en interessanter dan (bijna) alle voorgaande delen, maar door de middelmatige combat blijft de titel 'beste Trine-game' nog altijd in handen van Trine 2, al scheelt het niet veel. Hoe het ook zijn mag, **ik wil je sterk adviseren om Trine 5 een kans te geven**. En slinger daarna direct de overige delen maar in de download, want er zijn weinig couch-co-op-games die zo lekker wegspelen als Trine.

SCORE 82





KRIJG SPONTAAN ZIN IN ANDERE GAMES



Titel: Atlas Fallen
Platform: PC, Xbox Series X/S, PS5
Prijs: 49,99

Een huisje op een uitgedroogde planeet lijkt me niets, maar wanneer dit troosteloze onderkomen ook nog eens wordt bestuurd door een zelfingenomen zonnegod met een onverklaarbare eetlust voor een schaarse magische grondstof, zou ik er zeker niet gaan wonen. Toch is dat precies de situatie waar ons personage zich in Atlas Fallen in bevindt. Zonnekoning Thelos verplicht zijn bevolking om Essence voor hem te mijnen en dit naar hem te transporteren zodat hij zich weer helemaal het godje voelt. Ons personage begint dit bestaan steeds minder fijn te vinden **en na een ontmoeting met een magische handschoen besluit hij in opstand te komen**. Gelukkig blijkt deze handschoen een god met goede bedoelingen te zijn, en leren we er dodelijke wapens mee te toveren.
Uiteindelijk vlieg je in Atlas Fallen door een drietal landschappen en baan je je een weg door het monsterleger van Thelos, bestaande uit Wraith. **Deze gevechten stellen helaas niet bijzonder veel voor.** Het komt er vaak op neer dat je een beetje op zwakke punten aan het rammen bent tot de monsters neervallen, wat doet denken aan Horizon maar dan wat minder doordacht en intuïtief. Verder help je de lokale bevolking met allerlei probleempjes en speur je een stel schatten in de woestijn op. Wat me, voornamelijk door de setting en de activiteiten, wel eens aan Darksiders 2 heeft doen denken.
Maar het is het uiteindelijk allemaal nét niet. De boel wordt enigszins gered door prima worldbuilding, mooie vista's en een aantal vlugge gameplaymechanieken (zoals zandglijden en een triple jump), maar van een goede tijdsbesteding in gamejaar 2023 durf ik niet te spreken. Heb nu wel zin in Darksiders en Horizon gekregen, trouwens.

OORDEEL:

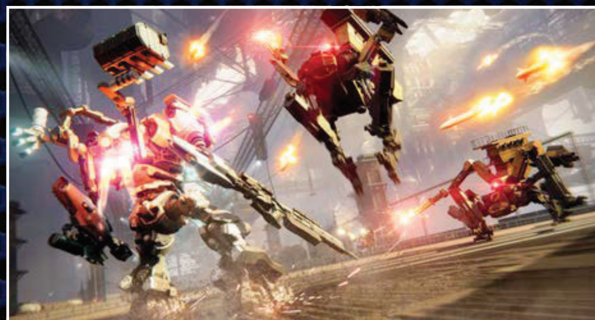


IN IEDEREEN SCHUILT DE ULTIEME MECHKRIJGER



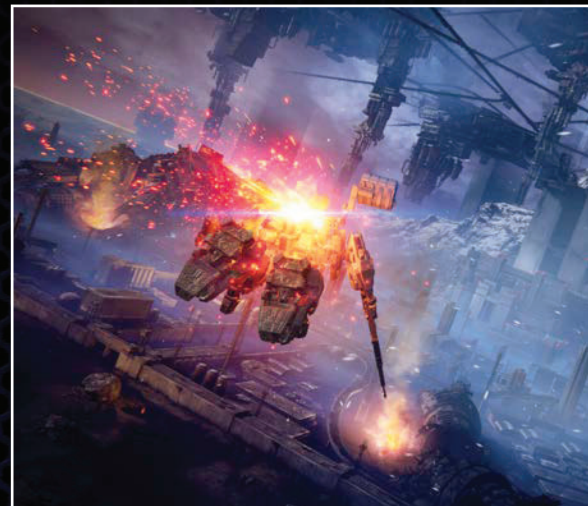
Titel: Armored Core VI: Fires of Rubicon
Platform: PC, Xbox Series X/S, Xbox One, PS5, PS4
Prijs: 59,99

Godsamme, wat is Armored Core VI: Fires of Rubicon een vurige, enerverende game. Het eist doorzettingsvermogen, precisie, reactievermogen en timing, terwijl het ook je creativiteit prikkelt. Het zijn precies de snaren die ontwikkelaar FromSoftware bij mij weet te raken met zijn Soulsborne-games. **Qua schaal doet het verhaal dan ook niet onder voor Dark Souls**, Bloodborne of Elden Ring. Als huurling reis je samen met je handler Walter af naar Rubicon 3, een buitenaardse planeet waar de mysterieuze en gevaarlijke substantie Coral in de grond zit. Verschillende partijen zijn er niet vies van om naar de gewraakte planeet te reizen en proberen de substantie te bemachtigen in hun Cores. Jij, als onafhankelijke huurling, balanceert tussen al deze facties.



Dit alles gebeurt aan de hand van losse missies met een duidelijk start- en eindpunt. Sommige duren hooguit zeven minuten, andere beslaan een uur. De ene keer wacht er een eindbaas aan het einde, de andere keer ben je klaar na het wegvagen van talloze kleinere vijanden. Je opdrachtgevers kijken je nooit in de ogen: je hoort alleen maar hun stemmen en ziet hun avatar terwijl ze praten. Hetzelfde geldt voor jou: je hebt geen gezicht, zelfs geen stem. Hoe onpersoonlijk dat ook lijkt, dat is het niet. Het stemacteerwerk is van zo'n hoog niveau dat de uitgesproken identiteit van elke factie toch overkomt.

Maar zoals je verwacht **zijn de uitdagende gameplay en het inventieve levelontwerp hier de sterren** van de show. Vrijwel alle levels zijn ontworpen met opstijgen en afdalen in het achterhoofd. Er zijn verhaalmissies die verticaal manoeuvreren helemaal centraal stellen, maar ook missies met geheimen in gebieden waar je al stijgend of dalend naar moet zoeken.



Die verticaliteit komt ook terug in het vechtsysteem. Naast dodges naar voor-, achter- en zijkanten kun je met de kruistoets namelijk ook de hoogte in om aanvallen te ontwijken. En er zijn vijanden die aanvallen in de lucht en op de grond met elkaar combineren, waardoor je altijd rekening moet houden met een gevecht in de lucht.

Die beslecht je met de wapens op je Armored Core, vier om precies te zijn. Je houdt ze vast en hebt ze op je schouders. **Je bedient de handen met de triggers en de schouders met de schouderknoppen.** Sommige wapens hebben cooldowns, andere weer munitie, bij sommige wapens kun je de triggers ingedrukt

DIT HEBBEN ZE GEWOON KEIHARD GESMURFT!



Titel: Smurfs Kart
Platform: PC, Xbox Series X/S, PS5, Switch
Prijs: 29,99/39,99

"Als je een Nintendo Switch in huis hebt, maar géén Mario Kart 8 Deluxe, dan weet ik oprecht niet waar je mee bezig bent. Dus, hup, halen die shit, want beter dan deze game wordt het niet op het gebied van Switch-racen." Zo begon ik in de vorige Ook Gespeeld mijn relaas over de nieuwe banen voor die nagenoeg perfecte racegame (uhh, negeer vooral even het einde van die tekst, waarin ik een dijk van een spelfout heb laten staan). En als er in een bepaald genre zo'n soort game bestaat, dan weet je wat er gaat gebeuren: **de copy-cats vallen met bosjes uit de lucht**. Soms gaan ze heel subtiel aan de haal met de mechanics van Mario Kart, soms iets minder... en dan is er nog Smurfs Kart.

Ontwikkelaar Eden Games weet niet wat schaamte is, en daarom vind je praktisch alles wat je van Mario Kart 8 Deluxe gewend bent terug in Smurfs Kart. Tot de items en de drift-boost aan toe. Maar dan met veel minder kwaliteit, minder replaywaarde, een gebrek aan online multiplayer, waardeloze physics, amper dingen om te unlocken, slechts twaalf racebanen en **'smurf' in plaats van elk normaal werkwoord**.

En toch... Vermaakte ik me er wel eventjes mee. Eventjes. Het voelt vies om dat hier op te schrijven, maar het is echt zo. Want Smurfen zijn natuurlijk best wel leuk, de banen zijn echt niet verschrikkelijk vormgegeven, de muziek is jolig en met een paar vrienden op de bank kun je hier best wel wat lol aan beleven. Voor een avondje, dan (maar is dat die 40 euro waard?). Ja, je raakt snel gefrustreerd. **Ja, de physics zijn om te huilen** en er is bijna geen straf als je vol van een baan (kan dat überhaupt wel?) of tegen een muur rijdt. Ja, alle items voelen aan als discount-items uit Mario Kart 8 Deluxe. Maar als je die game al te vaak gespeeld hebt, of überhaupt geen Switch bezit, dan is het best geinig om even in Smurfs Kart te smurfen. Zelfs een matige kopie van Mario Kart 8 kan leuk zijn, zó goed is Nintendo's race-opus.





SCORE:

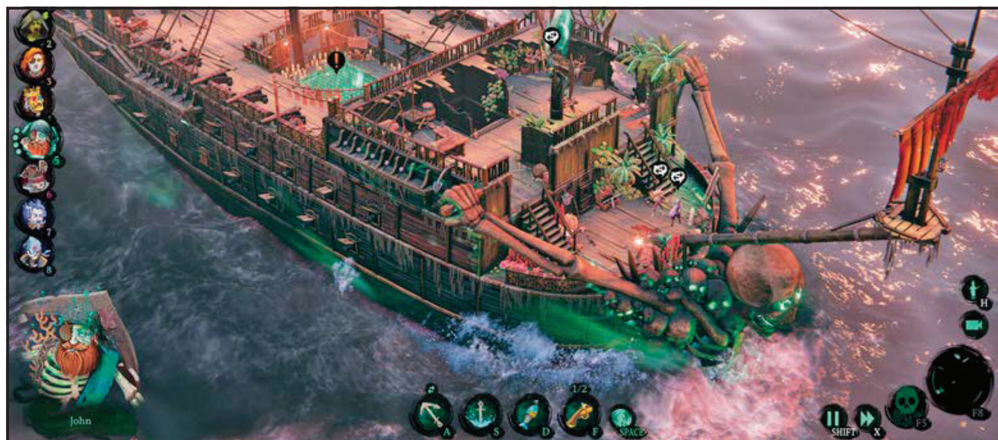
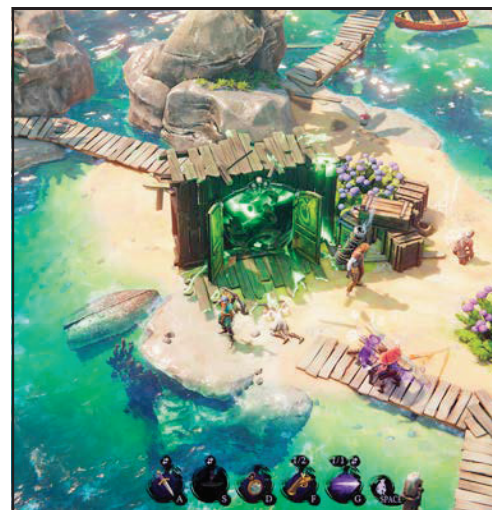






houden en bij andere moet je mashen om te blijven vuren. Er zijn ook mêleewapens die een of meerdere aanvallen achter elkaar faciliteren. Natuurlijk brengen ze schade toe en belangrijker: ze bouwen stagger op. Na zo'n stagger vangen vijanden veel meer schade, en **dat is waar de intensiteit het meest om de hoek komt kijken.**
In de praktijk zitten wijs- en middelvingers namelijk altijd op de schouderknoppen en triggers, terwijl je je duimen gebruikt om de rest te doen: manoeuvreren, dodgen, opstijgen, op je vijand afvliegen en ook nog mikken. Er zit een lock-onfunctie onder de R3-toets, die het vechten veel meer doet aanvoelen als een soulslike en het richten van je overneemt, maar je mikt preciezer als je het zelf doet.
Je kunt je vast wel inbeelden hoe intens gevechten zijn **wanneer er een gigantische, Dark Souls-achtige eindbaas voor je neus staat.** Al is de balans tussen de wapens soms ver te zoeken, waardoor sommige eindbazen aanzienlijk makkelijker zijn. Om alle dreigingen het hoofd te bieden moet je natuurlijk alles uit je Armored Core-mech halen; uit de borst-, been-, hoofd- en armstukken. Maar ook de generator die het geheel voorziet van stroom, stuwraketten, een richtingssysteem en vier wapens. Bijna alle onderdelen hebben unieke eigenschappen en beïnvloeden elkaar, dus combineren is een must. Een lichtgewicht is met de juiste stuwraketten en generator bijvoorbeeld pijlsnel, maar vangt meer schade. Er zijn zo gruwelijk veel onderdelen om uit te kiezen, dat je soms niet weet waar je moet beginnen, maar FromSoftware houdt aan de start rustig je handje vast. **Experimenten, falen en aanpassen zijn dan ook sleutelwoorden** bij het bouwen van de perfecte mech, afhankelijk van de situatie, en daar speelt de ontwikkelaar slim op in. Het haalt een creativiteit in je naar boven waar je bijna eindeloos van blijft smullen.

SCORE 89

MIMIMINDER GOED NIEUWS



Titel: Shadow Gambit: The Cursed Crew
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S
Prijs: 39,99

Na alle vieringen en blije nostalgie in deze jubileum-PU, **nog even een realitycheck op de valreep**. Zoals wel vaker voor reviewcodes, voornamelijk voor deze rubriek, heb ik de ontwikkelaar van Shadow Gambit: The Cursed Crew flink lopen spammen met mails, berichtjes en tweets. Toen ik eindelijk antwoord kreeg van Mimimi Games, was het meteen duidelijk waarom het zo lang duurde: "Apologies for the late reply. I'm not sure if you heard that we're closing down the company."
Ik denk dat als we een 'In Memorian'-artikel hadden gemaakt met alle fantastische bedrijven die de afgelopen drie decennia over de kop zijn gegaan, dat we daar makkelijk tien pagina's mee hadden kunnen vullen. En ook Mimimi Games had dan een plekje verdiend, want **de Duitse studio achter Shadow Tactics: Blades of the Shogun en Desperados III** heeft zich gespecialiseerd in erg leuke strategiegames. Blijkbaar té niche om drijvend te blijven, maar ik geniet enorm van dit soort games.
Mimimi's laatste teken van leven lijkt bijzonder veel op hun eerste, Shadow Tactics: Blade of the Shogun, waarmee de cirkel op een tragische wijze rond is voor de ontwikkelaar. Niet dat de Duitsers zich er makkelijk vanaf gemaakt hebben met een heruitgave, want in plaats van samurai en ninja kent deze Shadow **zombiepiraten, spookschepen, vreemde magische krachten en andere horrorfantasy**. Het is weer een totaal andere setting dan Mimimi's vorige games, en hoewel het voor mij niet de meest aansprekende is, is het zeker de bijzonderste!
Terwijl ik Shadow Gambit speel begint het feit dat Mimimi niet meer is steeds tragischer te worden... Er zit zoveel **humor, persoonlijkheid, detail en liefde in deze realtime stealth-tactics-game**, dat de ontwikkelaar zonder meer een beter lot verdiende dan faillissement. In een perfecte wereld was er een grote kans of franchise op hun pad gekomen (Desperados was duidelijk niet genoeg), zoals in het geval van Larian, of was deze Shadow-serie een hit geworden. Van een Shadow Planet: Space Marines of Shadow Squire: Mail Breaker in het vooruitzicht, was ik best blij geworden.

OORDEEL:



De rubriek van de Tips & Trucs, het Helpende Handje, een Stapje Verder. Hier vind je de code die je onsterfelijk maakt, de geheime deuren die je langer laten leven, effectiever je vijanden laten verslaan, meer levels laten overleven en meer werelden laten bezoeken. Kortom, de rubriek die je levens verbetert.

Heb je hier niet voldoende aan, of wil je echt tot het bittere einde doorgaan, of kan je de spanning gewoon niet meer verdragen, SURF DAN NAAR:

GOOGLE.COM

Of, in geval van extreme nood:

BING.COM



STARFIELD

Ze hebben heus wel humor daar bij Bethesda, ondanks dat hun spelletjes eruitzien als gortdroge, bloedserieuze poppenkasten. De grappen in kwestie zijn wel flink nerdy of verwijzingen naar hun eigen games, maar toch best lachuh hoor. Let daarom op deze kleine easter-egg-achtige grolletjes als je de game gaat spelen. En na die 95 van Marvin, ga je dat vast!

Nirnroot

Nirnroot is eigenlijk de wiet van Elder Scrolls (niet verder vertellen!) maar het is dus ook in Starfield te vinden. Zoek die plantages, want misschien maakt het je wel een rijke spacer!



Die fucking fan weer

De 'Adoring Fan', wie kent 'm niet? Ondanks dat we deze irritante rukker het liefst zouden vergeten, is hij als een hardnekkige vlek, want van The Elder Scrolls IV: Oblivion is hij nu naar Starfield gehopt. Zelfde voice-actor (Craig Sechler), zelfde smoelwerk, zelfde wanhopige vibe; het is hem gewoon. Je kan hem ook deel laten uitmaken van je bemanning, mocht je een zwak hebben voor dit soort liefdadigheidsgevallen.

Alsof je dingen weet

Mocht je een planeet tegenkomen die Chawla, Gagarin, Jemison of Olivas heet, weet dan dat deze alle vier vernoemd zijn naar astronauten. Kan je net doen alsof je verstand hebt van zaken, leuk toch? Oh, en in het hoofdkwartier van Constellation kan je een voertuig vinden dat precies lijkt op eentje die in het echie op het oppervlakte van Mars heeft rond gesjeesd: de Curiosity Rover. Hoppa, nog meer gratis factoids voor je!





BALDUR'S GATE 3

Vind je het maar stom dat je niet overal kan rusten in Baldur's Gate 3? Of dat Shadowheart je niet snel genoeg leuk vindt? Vind je turn-based eigenlijk maar te moeilijk en RPG's te langzaam? Maak je geen zorgen, want je hoeft helemaal niet te luisteren naar de regels zoals Larian Studios ze heeft voorgeschreven. Maak je eigen regels met Cheat Engine! Ga daarvoor als volgt te werk:

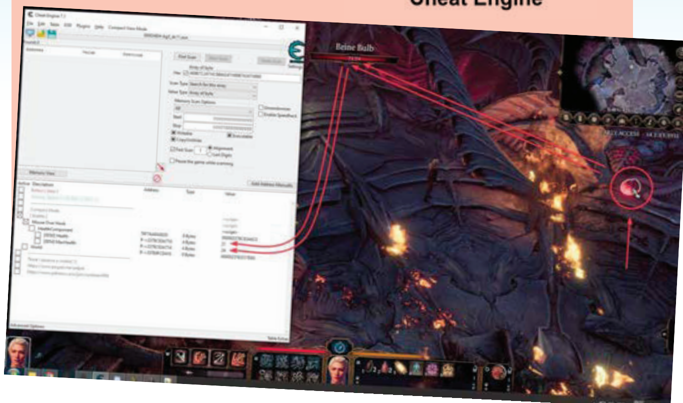
> Installeer Cheat Engine.
> Ga naar een superdubieus forum genaamd Fearless Cheat Engine, zoek daar op Baldur's Gate en dubbelklik op de CT-file die je daar vindt.
> Start Baldur's Gate 3 en ga naar je laatste save.
> Start Cheat Engine.
> Vind bg3.exe of bg3_dx11.exe. Open deze folder en open je Cheat Table.
> Ben je er nog? Klik dan op het PC-icoontje in Cheat Engine en bewaar de lijst.

Nu kan je het saaie, langzame Baldur's Gate 3 een stuk interessanter en sneller maken met de volgende mogelijkheden.

- -Rest Anywhere
- -Add Gold
- -Add Experience
- -Respec Character
- -Max Ability Stats
- -Extra Max Health
- -Extra Armor
- -Add All Resistance
- -Immune to Status Effects
- -Super Jump
- -Unlimited Movement
- -Unlimited Action Points
- -Unlimited Spell Slots
- -Unlimited Warlock Spell Slots
- -Unlimited Sorcery Points
- -Increase Carry Capacity
- -Add Permanent Tags to Player: Pet Pal, Comprehend Languages, Detect Thoughts, Hermit, Urchin
- -Add Spells
- -Dark Vision
- -Toggle Fog of War
- -Object Spawner (equipment, items, scenery, walls, etc.)
- -Companion Attitude
- -Companion Approval

Let op: Cheat Engine is allerminst aan te raden! De game gewoon spelen en GENIETEN dan weer wel.





IMMORTALS OF AVEUM

Ga je helemaal hard op Immortals of Aveum? Of wil je even een snelle Trophy hosselen? Check dan hier de locaties van alle Shroudfanes (ja, wij weten ook niet meer wat dat zijn) en Golden Chests (die is makkelijker te snappen). Scheelt je weer een trippie naar Google! P.S. Wij hebben nog nooit van Google Translate gehoord. Hoezo?

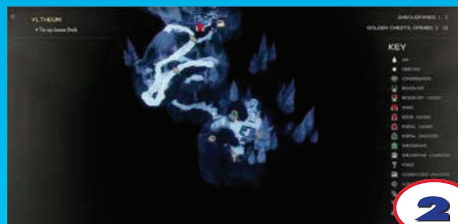
Golden Chest #1
Beginnend bij de Yltheum Fields Portal moeten spelers naar de noordwestelijke hoek gaan en door het raam kijken. Binnenin zit een blauw kristal dat, wanneer het wordt geraakt met Blue Sigil Magic, de poort naar links opent. Als je het onlangs geopende gebouw binnengaat, kun je een Golden Chest vinden.

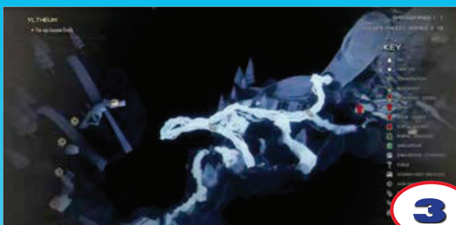
Golden Chest #2 en Shroudfane #1
Terwijl ze snel naar de West Passage reizen, moeten spelers naar het zuidwesten gaan en het pad volgen totdat ze aan de linkerkant een blauw krachtveld vinden. Met behulp van Wardbreaker kan Jak door het krachtveld breken om een Golden Chest en een Shroudfane te vinden.

Golden Chest #3
Terwijl ze snel naar de Tempel van Aristeya reizen, moeten spelers naar het noorden en vervolgens naar het noordwesten gaan totdat ze wat corruptie op de grond vinden. Als je het nadert en de Restore-vaardigheid gebruikt, zal een Leylodon spawnen. Zodra het is verslagen, zal de corruptie verdwijnen en een Golden Chest onthuld worden.

Golden Chest #4
Als je zuidwaarts langs het portaal loopt, moeten spelers de muur aan de rechterkant omhelzen totdat ze een ronde deuropening bereiken. In het noordwesten bevindt zich een Lash Anchor waar Jak zich aan kan vastgrijpen, waardoor hij toegang krijgt tot een verborgen gebied. Binnenin vind je de Golden Chest.

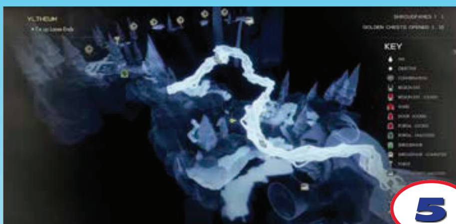


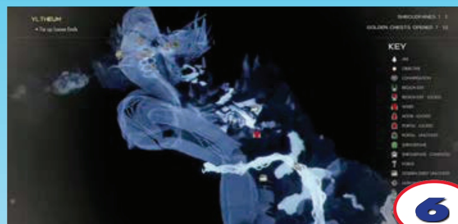


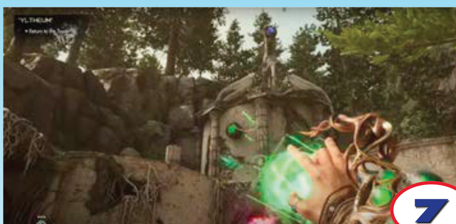


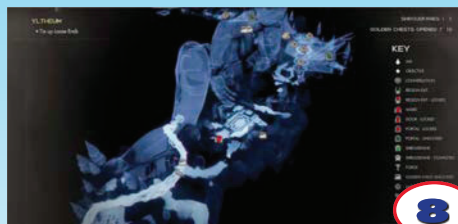


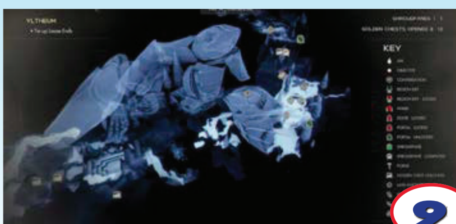
Shoudfane en Golden Chests













Golden Chest #5
Terwijl ze over het ravijn naar het westen springen en vervolgens naar de kleine binnenplaats gaan, moeten spelers door de open deur naar het noorden gaan en de trap naar links op gaan. Uiteindelijk zullen ze te maken krijgen met een blauw krachtveld; als je het breekt met Wardbreaker, wordt een Golden Chest onthuld.

Golden Chest #6
Terugreizend naar de binnenplaats moeten spelers naar het zuidoosten kijken en de groen, rood en blauw gloeiende kristallen raken met Sigil Magic; Green Sigil Magic werkt op groene kristallen, Blue Sigil Magic werkt op blauwe kristallen en Red Sigil Magic werkt op rode kristallen. Als je door de deur reist, net onder het rode kristal, kun je een Golden Chest vinden.

Golden Chest #7
Als we verder gaan naar de zuidwestelijke kant van de binnenplaats en door de deur aan de linkerkant naar buiten gaan, moeten de spelers het pad naar het westen volgen terwijl ze de muur naar rechts omhelzen. Uiteindelijk zal Jak een gebied bereiken waar hij naar beneden kan vallen, maar voordat hij dat doet, moeten spelers naar de metalen loopbrug voor hen springen en naar het oosten kijken. Jak moet naast de Golden Chest landen als hij valt, anders kan hij er niet bij.

Golden Chest #8
Terugkerend naar het gebied erboven moeten spelers zich vastgrijpen aan de Leylijn en westwaarts gaan. Wanneer Jak wordt gedwongen los te laten, zal hij in een verborgen gebied terechtkomen, in het midden waarvan een Golden Chest te vinden is.

Golden Chest #9
Door de Leylijn te gebruiken om terug te gaan naar het vorige gebied, moeten spelers terugkeren naar de plek waar ze eerder zijn gevallen en naar de tweede metalen cilinder springen. Als ze linksaf gaan, dalen ze af naar het gebied beneden en vervolgen hun weg naar het zuidoosten langs het lineaire pad verderop. Aan het einde moet Jak over een ravijn springen om de trap in het westen te bereiken. Terwijl hij naar de top klimt en zich naar het noordwesten draait, kan hij over het ravijn springen om een Golden Chest te bereiken.

Golden Chest #10
Als hij naar het westen draait en naar het gebied beneden daalt, kan Jak het pad volgen om het Yltheum Ruins Portal te bereiken. Vanaf hier moeten spelers naar het zuiden gaan en zich vastgrijpen aan het Lash Anchor om het gebied erboven te bereiken. Als ze naar het noorden draaien en over de boomstam lopen, moeten de spelers naar het westen draaien en naar de rand van de klif lopen. Er zijn drie Lash Anchors verbonden met de rotswand, en Jak kan ze allemaal gebruiken om naar de andere kant te komen. De Golden Chest bevindt zich net voorbij de tweede waterval, in het uiterste oosten van het platform.

SPECIAL JORDI'S

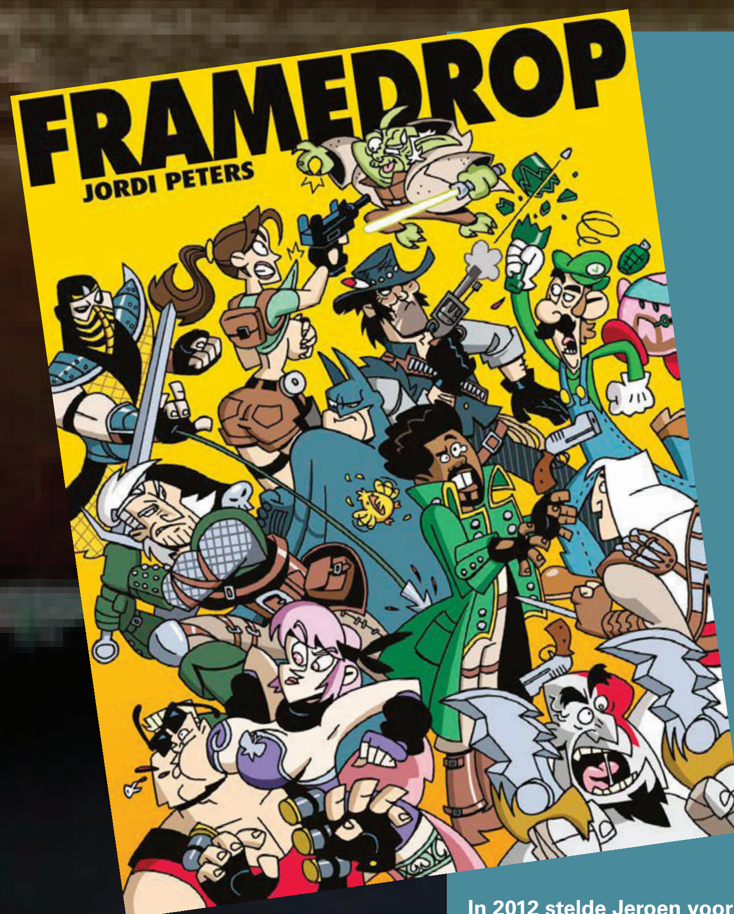
Al twintig jaar lang is het laatste (of eerste?) wat je in elke Power Unlimited leest de Framedrop. Geen magazine is compleet zonder deze legendarische strips, en daarom vroegen we maker Jordi Peters naar zijn hoogtepunten.



Het zal rond 2004 zijn geweest (ik was een jaar of 18), toen ik de PU een heuse papieren brief stuurde met de vraag of zij het leuk zouden vinden om eens wat illustraties te gebruiken in het blad. Ik had enkele printjes meegestuurd van game-fan-art (ik herinner me o.a. GTA Vice City) en toenmalig PU-baas Niels Roodenburg, toen ook nog gezegend met een weelderige haardos, zag het wel zitten om eens iets te proberen. Ik ging langs bij de redactie voor een praatje en nu, zo'n twintig jaar later, staat 'ie nog steeds in de PU: Framedrop.

Dat bleek dé kickstarter van mijn carrière als tekenaar, want mijn werk in de PU werd opgemerkt en al snel klopten andere magazines en gamebedrijven aan voor toffe tekenklussen, variërend van strips tot kerstkaarten. Dat heeft me ook enorm geholpen om mijn vaardigheden te blijven ontwikkelen. Dat PU veel voor me betekent is dus een understatement. Ik vraag me soms oprecht af wat ik vandaag de dag zou hebben gedaan, als zij nee hadden gezegd. Ik gok iets in de keuken. Of de zeevisserij. In elk geval een ander beroep waarbij het ook vaak zweten en vloeken geblazen is.

De Oude Doos heeft zich afgelopen decennia aardig gevuld, dus toen Wouter me vroeg om daar wat persoonlijke favorieten uit te kiezen, was het voor mij ook meteen een mooi moment om even terug te blikken op de zotte reis tot nu toe. Nu en dan moest ik alsnog even hardop lachen of was ik blij verrast hoe ik zelf onder de indruk was van een oudere tekening. Soms dook er zelfs iets op dat nooit het daglicht heeft gezien!



In 2012 stelde Jeroen voor om een Best of Framedrop-album aan te bieden als e-book in de Apple Store. Vet! Ik zocht mijn favoriete pagina's bij elkaar en maakte daar deze cover voor. Helaas bleek het project vervloekt; Apple weigerde het album omdat het niet geheel voldeed aan hun criteria. We stonden op het punt om een herkansing te wagen na een paar sluwe aanpassingen, maar het noodlot sloeg toe en Jeroen moest PU helaas verlaten, waarmee de app ook verloren ging. Daarna is het simpelweg niet meer ter sprake gekomen. Jeroens invloed is echter nog altijd aanwezig: hij bedacht namelijk ooit de naam Framedrop!

Geinig tijdsbeeld wel, deze illustratie. Sommige elementen op de cover zouden inmiddels niet meer gewaardeerd worden en zou ik nu ook niet meer tekenen. Alhoewel ik toch stiekem moest grinniken om Ayane en Duke Nukem, linksonderin (volgens mijn vrouw kan dat nog nét).



Hier is meteen al zo'n 'verloren' project. Ooit ontstond het idee bij de redactie om een nieuwe mascotte te ontwerpen voor de PU, een soort moderne versie van de Powerkid uit de jaren 90. Zodoende kwam ik met deze Power Demon op de proppen. Verder dan dit is het nooit gekomen. Misschien was het ook helemaal niet nodig, aangezien de redacteuren intussen zelf eigenlijk al populaire, herkenbare mascottes waren geworden.

CHOICE



Dit was voor een oude rubriek, Jan VS Jeroen (circa 2011), waarbij de voormalig redacteuren conflicterende meningen hadden over een bepaalde game. Of vakantiebestemmingen. Ik weet het niet meer precies, maar het gebrek aan context maakt dit des te lolliger.

Aan het einde van elk jaar stond de PU vol met 'best of'-lijstjes van alle redacteuren. Ik wilde ook zo'n lijstje maken, dus zodoende riep ik de Framedrop Awards in het leven. In 2018 reikte ik onder andere deze award uit en die blijkt nog steeds welverdiend. Als er ergens RDR2 staat, gaat het in mijn hoofd áltijd over de geliefde astromech! (Bij jou nu ook. Ja toch?)



“AAN MYTHMAKER TE ZIEN HAD IK NET HET BRILJANT MAFFE ADVENTURE TIME ONTDEKT.“





‘In de regiestoel’ was een rubriek waarin steeds een andere redacteur een eigen game bedacht, waar ik vervolgens een beeld bij mocht verzinnen. Met name deze illustraties, horend bij 'Socially Awkward Simulator' en 'Mythmaker', vond ik erg fijn om terug te zien. Aan Mythmaker te zien had ik net het briljant maffe Adventure Time ontdekt.

FAVO FRAMEDROP-MOMENTEN

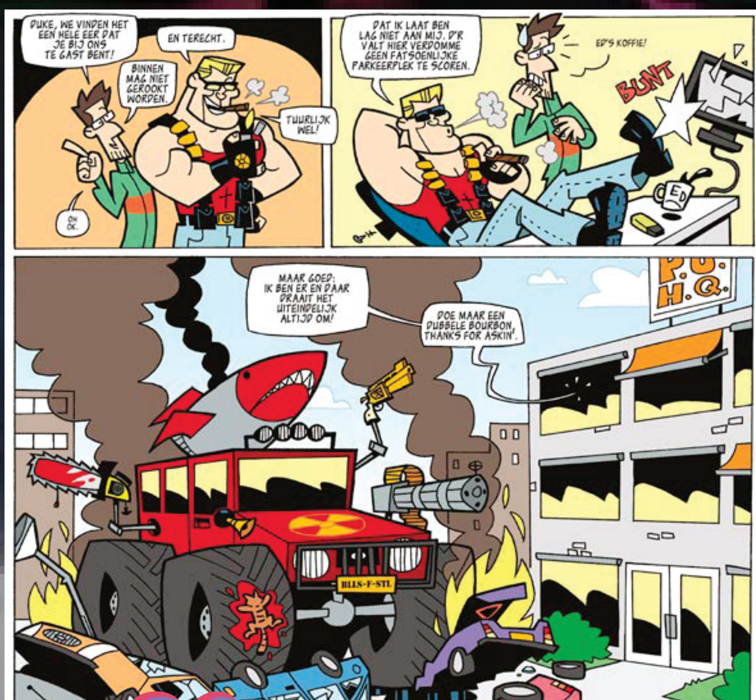
Niet alle grappen verjaren even goed gedurende twintig jaar, zowel visueel als inhoudelijk. Maar om deze grapjes moest ik toch wel even hardop lachen toen ik ze weer tegenkwam.



Een Ed-moment mag natuurlijk niet ontbreken. Geliefd om zijn lollige bijschriften, gevreesd als eindredacteur. Ik heb maar één keer een boos 'je bent te laat'-telefoontje van Ed gehad, maar van schrik heb ik sindsdien geen énkele deadline meer gemist, waar dan ook. Er werd in het blad vaak lacherig over gedaan, maar dat was echt serieuze, indrukwekkende shit. Tussen die telefoontjes en tekstcorrecties door schreef Ed ook nu en dan een gamereview, zoals voor Sega Bass Fishing, in 2008.

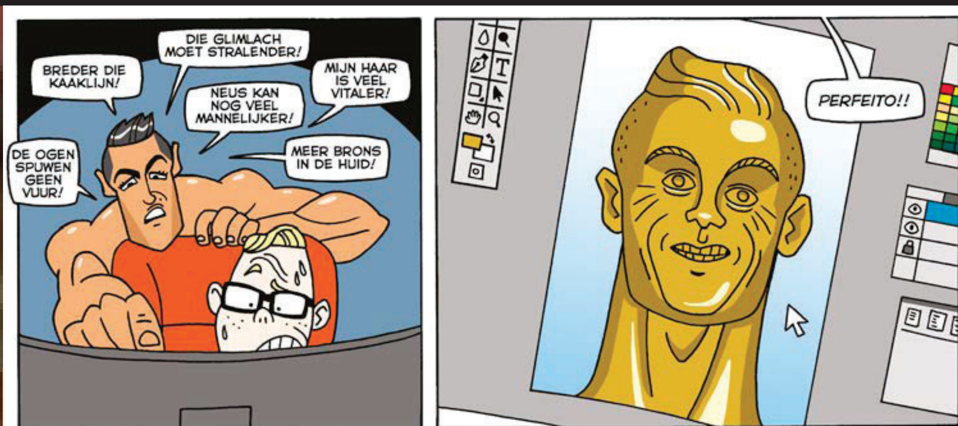
Vampieren, dwergen, orks én draken! Daar ga ik van áán. Deze strip uit 2015 vind ik zelf nog iets leuker met de extra aanloop en shit talking van hoofdpersonage Vlad von Carstein, maar geinig hoe 'ie ook als ingekorte versie overeind blijft staan. En alleen al het beeld van zo'n almachtige vampierlord in een taxi, met een chauffeur die het geen fluit boeit, blijf ik erg lollig vinden.





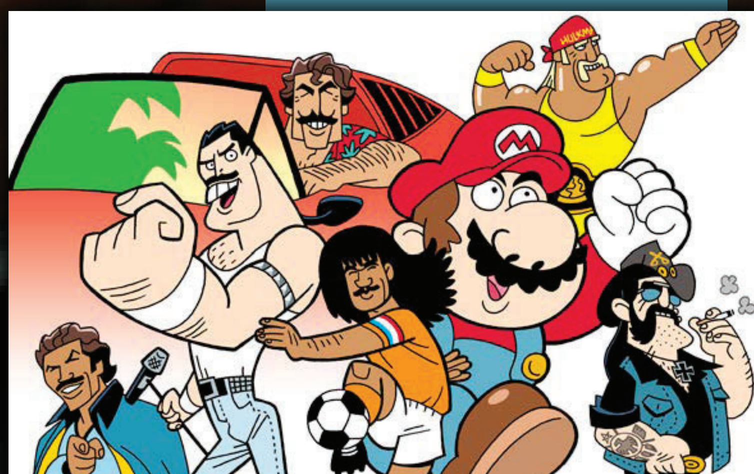
> "VAMPIEREN, DWERGEN, ORKS ÉN DRAKEN! DAAR GA IK VAN ÁÁN."

In deze strip uit 2011 bezocht de Duke de redactie naar aanleiding van het eindeloos vertraagde Duke Nukem Forever (die dat jaar eindelijk/helaas uitkwam). Heerlijk om op papier de innerlijke eikel los te laten via zo'n übermacho als Duke. (Zie ook het koffiegrapje, dat enige tijd een running gag was in Framedrop.)



Buiten het WK om heb ik eigenlijk maar weinig met voetbal of de Fifa-games, dus deze Framedrop was een zeldzaam uitstapje. Maar dat gebeuren rondom Cristiano Ronaldo's standbeeld een paar jaar geleden vond ik zó grappig, dat wilde ik niet laten liggen. Hier was Ronaldo op bezoek bij EA, als creatief consulent voor Fifa 18. Zonder shirt, uiteraard.

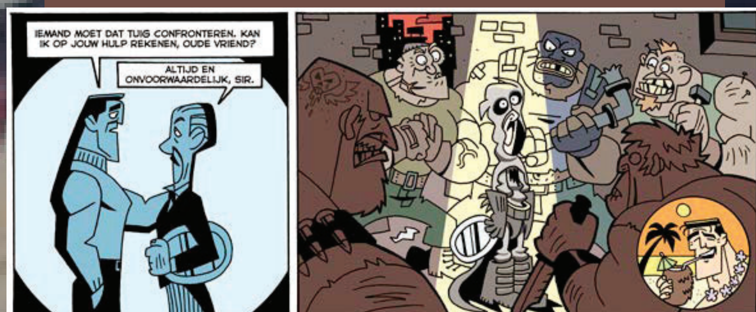
Als onderdeel van een Framedrop over stoere mannen met snorren (The Order: 1886) tekende ik dit plaatje. Enige tijd later mailde de redactie mij een foto die iemand had toegestuurd. Een trouwe PU-lezer (of de artist zelf?) was blijkbaar mijn versie van Freddie Mercury in het wild tegengekomen als súpervette tag! Steeds als ik 'm zie moet ik er weer breed om grijnzen. Geweldig. Als jij toevallig weet waar dit te zien is, mail dan vooral de redactie!





“BATMAN IS ZONDER TWIJFEL MIJN FAVORIETE SUPERHELD.“

Batman is zonder twijfel mijn favoriete superheld. Of hij nu gritty of campy is, getekend, liveaction of Lego, ik vind het allemaal fantastisch. De Arkham-games zijn de meest herspeelde titels in mijn collectie en ik ben ze nog steeds niet zat. Hij is dan ook al vijf keer voorbij gekomen in Framedrop! Deze strip maakte ik rond de release van Arkham Origins, in 2013. Het laatste plaatje met Bruce Wayne en de cocktail was een last-minute toevoeging, na enige twijfel. Ik ben nog steeds dolblij dat ik die er nog in stopte, want dat overtreffende trapje tilt de strip wat mij betreft nog nét iets hoger.



FRAMEDROP 2.0

In 2020 dreigde even het doek te vallen voor de geprinte PU, en daarmee Framedrop. Gelukkig wist Wouter dat te voorkomen middels heldhaftig ingrijpen, al moet die man het nu allemaal voor elkaar zien te boksen met een kleiner budget dan voorheen. Daar kon ik helaas niet langer de gebruikelijke pagina voor blijven voltekenen, maar van stoppen wilde ik ook nog niet weten. Dus pasten we de vorm aan naar zakformaat! Visueel kon ik me weliswaar beter uitleven op een pagina, maar ik ben ook fan van de directheid van een strookje, wat zich weer goed leent voor een ander soort grapjes. Deze vind ik zelf de leukste tot nu toe!

“IK VIND OG RE4 NOG STEEDS DE LEUKSTE.“









Het eendenpootdolkje is een van mijn favoriete details ooit.





Vóór ik deze strip maakte kon ik in het Japans 'dankjewel' en 'pardon' zeggen. Nu dus ook 'dikke tieten'. Voor Elden Ring 2 zal ik voor jullie 'dikke lul' opzoeken. Laat niemand je vertellen dat je niks van strips kunt leren!

Soms schiet er een grapje te binnen waar ik meteen om moet lachen, maar tegelijkertijd ook 'fuck nee' door denk. Dit is zo'n grapje. En tóch heb ik 'm gemaakt. Misschien omdat ik dit jaar voor het eerst vader ben geworden, want dit is een papgrap van jewelste. Vast ook niet de laatste!



“SOMS SCHIET ER EEN GRAPJE TE BINNEN WAAR IK METEEN OM MOET LACHEN, MAAR TEGELIJKERTIJD OOK 'FUCK NEE' DOOR DENK.“

“LAAT NIEMAND JE VERTELLEN DAT JE NIKS VAN STRIPS KUNT LEREN!“

Ik voel Leon in dit stripje meer dan ik wil toegeven, nu ik een leeftijd heb bereikt waarop ik ineens nieuwe trends raar en overbodig begin te vinden. En durf ik het te zeggen? Ik vind OG RE4 nog steeds de leukste. En de Backstreet Boys waren beter dan BTS! En...!



PU 350 LIGT 25 OKTOBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- KIJKEN FLORIAN EN WOUTER OF ZE VEILIG ELKAARS RUGGENGRATEN ERUIT KUNNEN TREKKEN.
- DOEN WE ALLES WAT EEN SPIN KAN, BEHALVE DAN DRIEDUIZEND EIEREN TEGELIJK LEGGEN. IEW.
- HANGT DWAYNES AANGEZICHT NAUW SAMEN MET OF HIJ WEL OF NIET DE WAARHEID VERTELT.
- WIL RAF MAAR NIET ONTWAKEN UIT EEN KLEIN NACHTMERRIETJE.
- HEEFT GRADDUS EEN WEEKENDTAS MEEGENOMEN OM ZIJN LOON MEE IN TE CASHEN. OF IS HET EEN OVERVAL?
- ZIJN WE NOG STEEDS 30, DUS DE KANS BESTAAT DAT ER EEN KLEIN DANSJE GEDAAN WORDT. NIET DE FLOSS, DAT BELOVEN WE.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

DING VAN DE MAAND!

We hebben dus veel dingen, en dit ding was jarenlang een populair item op de redactie. Deze skull van Resistance: Fall of Man heeft gefungeerd als prop in meerdere video's, als pennenbak en als voetbal. Maar is helaas gesneuveld. Wel een vet ding.





SUPERSTER

Met al dat gereis over de wereld loop je natuurlijk een hoop supersterren tegen het lijf, maar onze favoriete James Bond-villain blijft speciaal.

YO!ART

Uit den ouden doos!

Twee prachtige platen die ooit in de PU hebben gestaan, gemaakt door lezers. In dit geval Alexander Steenhorst (Batman) en Harmen Heuvelman (collage). Not bad, man.





BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



YOUTUBE.COM/
POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/
POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/
POWERUNLIMITED













BOEK!

We hebben dus een boek gemaakt over dertig jaar gaming. De kans is aanwezig dat het boek nu is uitverkocht, maar je kunt altijd nog even spieken op pu.nl/boek of deze nog beschikbaar is, want deze mag natuurlijk niet ontbreken op de salontafel.



FANBOY



STAMGAST

Gewoon een foto met Jaap Stam, omdat ook in Kampen de PU wordt gelezen.



WILLEKEURIGE E3-FOTO



GASMASKER

De wc's rond de PU-redactie zijn berucht en er is al veel over geschreven, maar een foto zegt meer dan duizend woorden (scheelt ook veel schrijven trouwens).

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Hoe kwamen we vroeger aan screenshots?**
- A) Door foto's te nemen van het beeldscherm.
- B) Die kregen we van uitgevers.
- C) Met een screengrabmachine.

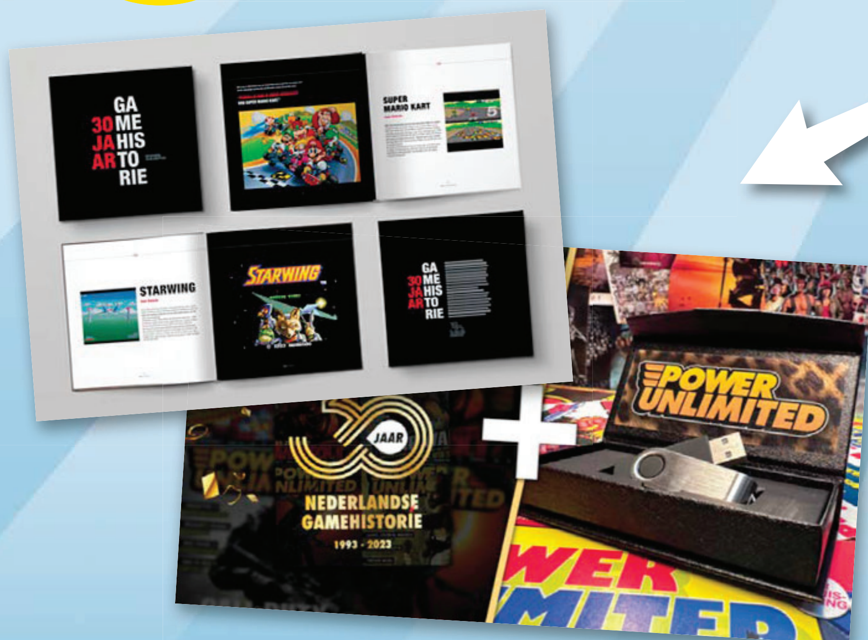
2 **Hoeveel bijschriften heeft Ed minstens verzonnen?**
- A) 30.000.
- B) 50.000.
- C) 100.000.

3 **Welke stad hebben we het vaakst bezocht de afgelopen dertig jaar?**
- A) Parijs.
- B) Berlijn.
- C) Londen.

4 **Welk discutabel cijfer deelden we uit aan de Thief-remake?**
- A) 100.
- B) 95.
- C) 88.

5 **Wat was Jurjens eerste game?**
- A) Pong.
- B) Een of ander autospelletje.
- C) Pac-Man.

6 **Bij welke game-afkorting moet Jordi gelijk aan Star Wars denken?**
- A) COD.
- B) RDR2.
- C) AoE.



DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN PUSB-STICK, HET PU 30 JAAR-COLLECTIEBOEK EN TWEE KAARTEN VOOR ONZE EXPOSITIE IN BEELD EN GELUID

TRUST FELICITEERT
POWER UNLIMITED!





POWER UNLIMITED

30 JAAR POWER UNLIMITED,
30 JAAR GAMING. FOR GLORY